DARK SOULS II LA CORONACIÓN DEL SEÑOR DE LA MUERTE

gamesTM

Número 021
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA

S | Android | Arcade | Retro



EVOLVE
Los padres de Left 4 Dead rediseñan el multi cooperativo

TITANFALL
Una nueva etapa para los shooters multijugador

25 JUEGOS CLAVE
Los títulos que han marcado la historia de las consolas

UN VIAJE POR

LA TIERRA MEDIA

SOMBRAS DE MORDOR

DESTACADOS
- SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
- WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
- STRIDER
- PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE
- SNIPER ELITE 3
- YAIBA: NINJA GAIDEN Z
- HOTLINE MIAMI 2
- HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT
- BROFORCE

00021
8 420565 001403



Este número contamos con un juego muy especial, *Dark Souls II*, una obra maestra que marcará sin duda esta primavera y que le pone las cosas difíciles a la nueva generación: hace falta ya un juego como éste en PS4 y XBO. Es de esos títulos que podrían llevarse un 10, si no fuera porque no existen los juegos perfectos.

Mientras tanto, tendremos que conformarnos con cosas como Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, que aunque nos ha gustado, nos deja con muchas ganas de más, y eso da rabia. Al menos, nos consolamos pensando en *Evolve*, que viene a dejar claro que esta generación va a experimentar en todos los frentes posibles del multijugador competitivo, y nos alegramos mucho por ello. No podemos dejar de recomendaros también que leáis con mucha atención el análisis de South Park La Vara de la Verdad. Pocas veces un juego basado en otro producto ha sido tan parecido al original.

Y como siempre, no nos olvidamos del pasado, y además de repasar los juegos que definieron a las consolas en las que se jugaban. Y nos ha dado por rememorar Street Fighter II.

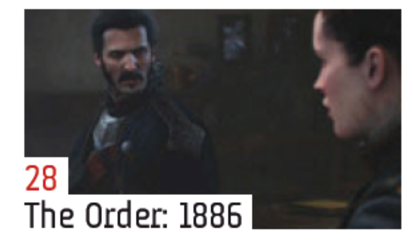
Vamos, que como todos los meses, venimos cargaditos del mejor y más variado contenido.


SONIC
RINGS 145
mic_mic /Adi

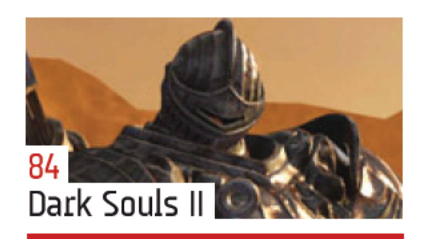

MILES
RINGS 21
mic_mic /Adi

Sumario

EL DEBATE


28
The Order: 1886

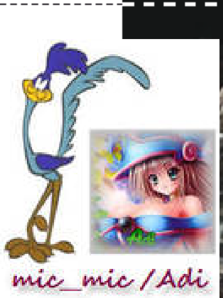
REPORTAJES


84
Dark Souls II

PREVIEWS

ANÁLISIS

RETRO



DESTACADOS





50 Reportaje

Uno para todos

Monstruos contra cazadores. Turtle Rock Studios nos muestra Evolve, ¿estará a la altura de Left 4 Dead?

El Debate



La dieta Nintendo

→ Nintendo ha anunciado una nueva plataforma enfocada al bienestar. ¿Servirá para mejorar la salud de Wii U?

Seamos claros: son tiempos difíciles para Nintendo. Sus recientes resultados financieros dejan al descubierto sus problemas, especialmente los relativos a su consola doméstica. La última revisión trimestral rebajó las previsiones de Wii U de nueve millones de unidades a 2,85 millones. Menos de un tercio de la optimista previsión original, y eso suponiendo que todavía venda un total de 400.000 unidades antes de que empiece abril.

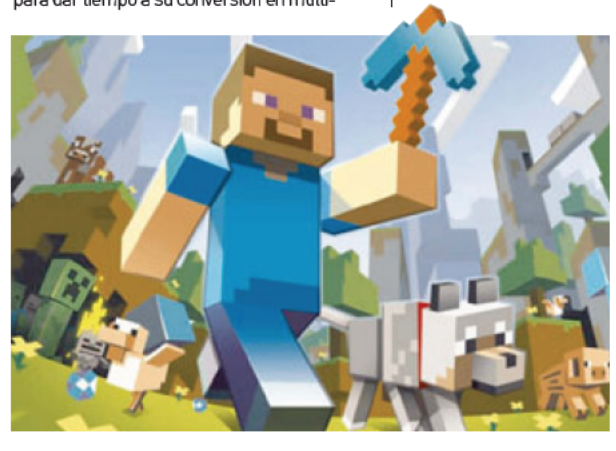
Mientras, 3DS ha tenido un gran año, con 13,5 millones de consolas, pero inferior al desmesurado rendimiento que le pedía Nintendo: 18 millones. Son números que a lo mejor indican un problema mayor en el sector, más allá de Nintendo, pese a la fortaleza original de PlayStation 4 (que ha pulverizado sus expectativas) y Xbox One (que aunque ha tenido un gran lanzamiento, ya está recortando precio en el Reino Unido). Todavía está por ver si el lanzamiento de la nueva generación conserva su impulso más allá de la fiebre de sus primeros compradores.

Eso sí, el peso de un hipotético cambio de modelo en el sector recae de momento en Nintendo: solo en el Reino Unido, las consolas de Sony y Microsoft necesitaron una única semana en sobrepasar las ventas acumuladas de Wii U. Una diferencia que no ha sido tan extrema en otros territorios, pero que sigue un patrón parecido, mientras el apoyo de las editoras externas se desploma hasta nuevos límites. Todo empezó con la decisión de Ubisoft (uno de sus mayores aliados en la anterior generación) de retrasar el lanzamiento de *Rayman Legends*, previsto como semiexclusiva temporal de la consola, para dar tiempo a su conversión en multiplataforma. Más grave fue la decisión de EA de no sacar *FIFA 14* en Wii U, la primera vez en años que la serie se salta una consola de Nintendo. Electronic Arts solo ha contribuido con cuatro títulos al catálogo de la doméstica, todos ellos conversiones de títulos ya existentes en PlayStation 3 y Xbox 360.

¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Hay varios factores a tener en cuenta, pero el principal ha sido la apuesta de Nintendo por una consola que intentase captar al mismo público de Wii: jugadores ocasionales, familias, gran público ajeno al sector... Gente que se subió al entretenimiento interactivo con *Wii Sports*, *Wii Fit* o *Brain Training*, pero que hace tiempo que perdió el interés en busca de otras novedades. Bien lo sabe el primer sensor Kinect, cuyo triunfo inicial fue posicionarse como el sucesor de Wii, aunque su destino final fuera coger polvo en el mismo trastero de la Wii Balance Board. Ambos han caído en mitad del auge de los juegos de móvil, navegador y tableta: sencillos, accesibles y con la ventaja de que todo el mundo ya cuenta con el hardware necesario, de una u otra forma.

Este dominio de los dispositivos digitales portátiles, que ofrecen múltiples funciones adicionales, ha afectado bastante al sector portátil. A Vita le ha salvado de momento su nueva condición de periférico caro de PS4, mientras que 3DS ha necesitado una rebaja de precio y un tremendo catálogo para disfrutar de unas ventas que, aunque sólidas, palidecen frente a las de su predecesora. El

Debajo **Toda una generación de jugadores está creciendo con *Minecraft* y *Angry Birds* como referencias. Nintendo puede perder el peso de sus marcas.**



TELETIPOS → LOS EDITORES DE STEAM PODRÁN CAMBIAR LOS PRECIOS CON TOTAL LIBERTAD

SUMARIO

Guía de grandes historias

> "Nintendo busca un nuevo Brain Training o un nuevo Wii Fit: un nuevo 'no-juego' que atraiga al gran público ajeno a las consolas"

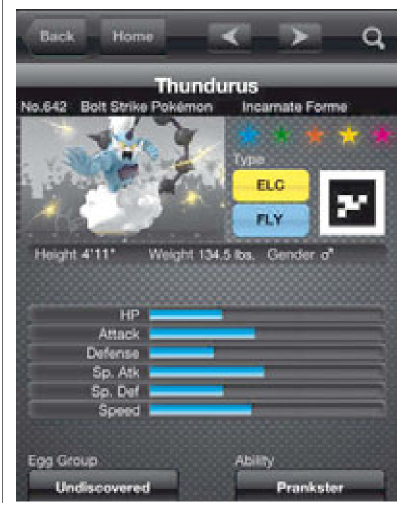
mercado de jugadores tradicionales, que buscan una experiencia más rica y potente que hacer el tonto con *Flappy Bird,* sigue ahí, pero es mucho más reducido que el de las hordas de poseedores de un móvil. Una audiencia que no consigue encontrarle justificación a una diferencia de precio de más de 30 euros entre el jueguito de móvil y el título para la consola portátil.

EL CONCEPTO DE Wii U, anticipándose a la segunda pantalla que hoy propone la competencia de una u otra forma, ya suponía reconocer quién era el enemigo, la tableta en este caso. Sin embargo, el marketing de la máquina ha errado el tiro, hasta el extremo de que un porcentaje de sus consumidores sigue pensando que el mando de Wii U es un periférico más de la consola original, algo que hasta la propia Nintendo ha reconocido recientemente. Peor aún, es un concepto que ni ha llamado la atención de ese gran público ni ha convencido al jugador tradicional, que acabó pensando que Nintendo les había dado la espalda con Wii. Para la gente de a pie, el mando es mucho más complejo que aquel Wii Remote original; para los jugadores, la consola no es lo bastante potente para cubrir su necesidad de nuevas experiencias.

Por supuesto, no es la primera vez que Nintendo pasa apuros frente a la competencia: GameCube ya sufrió lo suyo frente al liderazgo de PlayStation 2. La diferencia, sin embargo, es que Nintendo ganó dinero durante ese período, pese al dominio de Sony. Más aún, ese punto débil que tiene Nintendo todavía no era tan acusado: la consola era lo bastante potente como para recibir la atención del jugador tradicional (de hecho, el público masivo había adoptado a PS2 por entonces) y contaba con un buen catálogo de terceras. Wii U, sin embargo, ha contado con una pésima estrategia por parte de las editoras, cuyos ports de PS3 y 360 han vendido bastante mal, y que cuenta con la desventaja adicional de que los estudios tendrán que invertir recursos en crear ver- →

Arriba A pesar de que el GamePad de Wii U está pensado como segunda pantalla, es curioso que títulos propios como *Donkey Kong Country Tropical Freeze* dejen su pantalla en blanco mientras se juega en la tele.





Derecha La Pokédex de iOS puede ser un buen ejemplo (limitado) de cómo utilizar los móviles para reforzar la relación con los juegos de Nintendo.



WARNER PREPARA UNA PELÍCULA SOBRE MINECRAFT. PRODUCE EL RESPONSABLE DE LA PELI DE LEGO →

➔ siones light de los títulos por venir. Gastos que, por lo que hemos visto con el caso de Warner, negándose a sacar el DLC episódico de *Arkham Origins* en Wii U, no parece que las compañías estén dispuestas a asumir. Si Wii U puede salvarse, la única que puede hacerlo es Nintendo, acompañada de los indies en eShop.

Pero, ¿*puede* salvarse? Sus cifras de venta son comparables (incluso inferiores, dependiendo del mercado) a las de Dreamcast, la consola que apartó a Sega del negocio del hardware, una decisión que tomó Peter Moore cuando vio como las grandes retiraban su apoyo al catálogo. La diferencia es que Sega, pese a sus magníficos títulos, no contaba con un catálogo propio tan incombustible como el de Nintendo. Si la compañía puede quitarse de encima la presión de los accionistas las cosas no pintan tan mal: juegos como *Wii Party U*, *Super Mario 3D World* o *The Legend Of Zelda: The Wind Waker HD* han vendido más de un millón de copias. Los dueños de una Wii U no le están dando la espalda a los juegos de la casa. Y sí, puede que un millón sea calderilla comparado con las ventas de un *GTA* o de un *FIFA*, pero es un destello de optimismo. Wii U sigue haciendo lo que mejor se le da a una consola de Nintendo: vender sus juegos.

Nosotros estamos a la espera de ver hasta dónde llegan títulos como *Mario Kart 8* o *Super Smash Bros*. El primero forma parte de una de las sagas más populares de Nintendo y, en parte, sobre él recae la responsabilidad de atraer al viejo público de Wii. Es cierto que Satoru Iwata ha descartado un recorte de precio, pero un pack de la consola con ambos juegos sería capaz por sí solo de darle la vuelta a la tortilla en 2014. Lo más probable es que veamos un repunte en ventas cuando salgan ambos títulos, seguido de una vuelta a la normalidad.

Pero Nintendo tiene planes ajenos a su catálogo para revitalizar la consola. El mayor de ellos pasa por entregarse a los móviles de una u otra forma, una jugada que casi todo el mundo económico espera, pese a que es anatema a la filosofía de la empresa. *The Nikkei*, uno de los principales diarios económicos de Japón, afirma que Nintendo planea utilizar los dispositivos móviles para vender sus productos mediante minijuegos promocionales.

NINTENDO TODAVÍA NO ha desvelado sus planes, excepto para rechazar de antemano la idea de *Super Mario iOS/Android*. Algo comprensible: la adaptación de clásicos al mercado móvil no significa que automáticamente cientos de millones de personas se lancen sobre tus licencias. Y más en el caso de Nintendo, que diseña sus juegos en torno a la máquina que los alberga: enfrentarse de repente a los controles táctiles tan poco amigos de la precisión que busca el jugador medio no sería fácil para la empresa. "Mario en iPad" podría ser el peor movimiento de la empresa desde Virtual Boy, e Iwata lo sabe: "La penetración de los dispositivos móviles no significa el fin de las consolas. No es tan sencillo. No conlleva que tengamos que sacar juegos de Mario para móviles". Dicho esto, Nintendo tiene previsto un servicio para las maquinitas enemigas hacia finales de 2014, con objeto de "crear lazos más fuertes con el público y comunicar mejor el valor de nuestras ofertas de entretenimiento". ¿De qué forma? Está por ver.

A largo plazo, el plan de Nintendo pasa por recuperar el control de la compañía (algo que han hecho en parte recomprando las acciones de la familia del llorado Yamauchi) y, a partir de ahí, crear una nueva plataforma, prevista para algún momento entre abril de 2015 y marzo de 2016. Iwata señala que ofrecerá una experiencia de entretenimiento distinta,



Arriba ¿La Consola Virtual en iPad? Es bastante imposible.

Debajo Pedir la dimisión de Iwata supone ignorar la cantidad de dinero que generó durante la última generación.



Debajo Iwata ha admitido que "malinterpretó" el mercado occidental, uno de los problemas tradicionales de Nintendo.



Derecha Wii U y 3DS parecen más un intento de Nintendo de cabalgar el éxito de las predecesoras antes que de presentar algo nuevo y diferente para su público.

> "Dar el salto al móvil no supone por sí solo la solución a los problemas a los que se enfrenta Nintendo"



LA NASA FICHA A GLADOS PARA HACER VÍDEOS EDUCATIVOS 'ESTILO APERTURE' SOBRE FÍSICA NUCLEAR

totalmente separada de los sistemas ya existentes, centrada en la "calidad de vida", con la salud como punto de partida. Más que otra expansión al estilo *Nike+* de *Wii Fit*, lo que pretenden es crear dispositivos para captar "otro mercado virgen", según Iwata. El plan es combinar lo que sabe hacer Nintendo -videojuegos- con este nuevo campo para crear "un efecto sinérgico", señala Iwata, que lleve más allá el ocio interactivo. Podemos resumirlo mejor: Nintendo busca otro *Brain Training* u otro *Wii Fit*; otro 'no-juego' vanguardista que apele al gran público.

Este tercer pilar no supone la renuncia a su mercado. "Mantendremos, decididamente, las consolas de videojuegos como núcleo de nuestro negocio", insistía Iwata mientras desvelaba planes para un sistema en el que una sola cuenta centralizase múltiples dispositivos, así como una nueva estructura de precios para el jugador más entregado, con bonus para los que capten a nuevos clientes. El año pasado dejó enormes títulos para ambas consolas: *Pokémon X/ Y*, *Fire Emblem: Awakening*, *Super Mario 3D World* o *The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds*. Si el nuevo hardware implica que seguiremos viendo títulos así, sin el peso que los no-jugadores tuvieron en Wii, será algo positivo para todos.



Izquierda La mención de una 'nueva plataforma' para NNID puede que sea una máquina híbrida: en 2013 fusionaron sus divisiones de portátil y consola doméstica.

Izquierda Nintendo pretende ser más flexible con la presencia en otras plataformas, para que "el público global descubra a nuestros personajes".

PONTE EN FORMA EN CINCO PASOS

→ El plan de Nintendo para recuperar músculo en ambas consolas



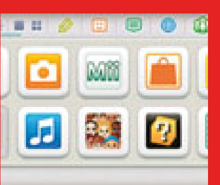
1 DS EN LA CONSOLA VIRTUAL

■ "Estamos seguros de que podemos solucionar los problemas técnicos para representar juegos de Consola Virtual de Nintendo DS en el GamePad", declaraba Iwata en un encuentro financiero en enero. Contar con lo mejor del enorme catálogo de DS en Wii U puede ser un plus, aunque queremos ver cómo solucionan los problemas (el mayor de ellos cómo representar las dos pantallas en el GamePad). La idea de que las dos pantallas aparezcan paralelas en formato de libro abierto, en vez de en vertical, nos parece la mejor opción. Sobre todo si quieren conservar el uso de botones y sticks del mando de Wii U.



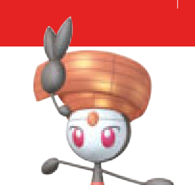
2 APOSTARLO TODO AL GAMEPAD

■ Aunque ciertos analistas sugieren que a Wii U le iría mejor con un modelo que se olvidase del GamePad (obviando el hecho de que se cargarían varios juegos de la consola), en Nintendo pretenden lo contrario: darle más peso. En este caso, que las editoras externas les dejen solos puede ser positivo: Nintendo podría centrarse en trabajar más a fondo su propio hardware. El plan es "enriquecer el valor del GamePad" con una serie de lanzamientos (aunque mencionasen a *Mario Kart 8*, que pretende usar la pantalla a modo de claxón gigante). Nintendo quiere darle más uso al NFC incluido (como el que usa *Skylanders*) y añadir un menú de inicio rápido para aligerar el modo 'sin tele'.



3 UNA CUENTA PARA TODOS LOS SISTEMAS

■ Se critica bastante el servicio digital de Nintendo por el funcionamiento de sus compras online. Lo peor, con diferencia, es que las mismas están ligadas a la máquina, no a la cuenta de usuario, algo que impide jugar en varias consolas o que, si se te rompen, te quedas sin los juegos. La aparición de Nintendo Network ID sirve, según Iwata, como "el primer paso para transformar nuestra gestión de relaciones con el cliente de una centrada en la máquina a una centrada en la cuenta", asegurando que cualquier futura máquina Nintendo funcionará con un sistema de cuenta. NNID también servirá para móviles y tabletas, lo que nos lleva a...



4 UNA APP NINTENDO PARA MÓVILES

■ Nintendo le ha pedido a un "pequeño y selecto equipo de desarrolladores" que diseñe contenido para móviles y tabletas "centrado en aumentar los lazos con los consumidores y expandir el negocio de las plataformas [de Nintendo]". Actualmente, la interacción de los nintenderos se reduce al Miiverso y una Pokédex en la App Store. Iwata ha señalado que pretende llegar un poco más allá de la mera herramienta promocional, "sin descartar la posibilidad de crear juegos o utilizar a nuestros personajes". Se habla mucho de un sistema de demos para móvil de futuros juegos de Wii U y 3DS. Veremos en qué queda.



5 MEJORAR LA 'CALIDAD DE VIDA' DEL PÚBLICO

■ De naipes a juguetes; de ahí a juguetes electrónicos; de éstos a videojuegos.... Si algo ha caracterizado a Nintendo en sus 125 años ha sido su inquietud y sus ganas de abrir nuevos mercados. Su nueva inquietud es crear una plataforma, independiente del mercado de videojuegos, encaminada a "mejorar la calidad de la vida del público de forma divertida". Iwata apuesta por "tecnología estática", sin forma definida aún. Nintendo espera que, a largo plazo, lo que aprendan de este nuevo mercado repercuta en los videojuegos tradicionales de la compañía.




(ES MALO SER MALO)

La avaricia y la mazmorra

Han pasado 17 años desde que Molyneux se fue por la puerta grande de Bullfrog dejando atrás un clásico inmortal, y EA ha tardado menos de un mes en cabrear a jugadores y al creador original con su recreación para móviles de *Dungeon Keeper*. "No creo que lo hayan entendido", declaraba Molyneux a la BBC sobre la versión de Mythic. El creador ha sido muy crítico con el intento nada disimulado de sacar pasta a los jugadores, algo 'ridículo', según él: "Yo lo que quiero es hacer mi mazmorra. No quiero tener que programar una alarma para volver a jugar dentro de seis días y excavar un par de bloques más".

El nuevo *Dungeon Keeper* se basa en la fórmula del clásico: permite a los jugadores excavar un reino subterráneo, llenarlo de trampas y criaturas y enfrentarse a otros Amos del Calabozo y héroes roleros por igual. Aparte del culto nostálgico que arrastra, al original se le considera una de las mayores influencias en varios géneros, desde el 4X con

> → ¿Representa el Dungeon Keeper para móviles los peores excesos del F2P, o los jugadores simplemente se han cabreado porque es una franquicia sagrada?

el que convivía en el PC, hasta citarlo como una de las primeras incursiones en lo que luego conoceríamos como *tower defense*, género del siglo XXI y sus plataformas. En realidad, como casi todo lo que hizo Bullfrog en los 90, *Dungeon Keeper* destacaba por combinar un juego accesible con un reto ajustadísimo, todo ligado a una temática tan seductora como inquietante. Año tras año, *Dungeon Keeper* aparecía en todas las listas de juegos clásicos que los jugadores de todo el mundo querían ver en una nueva versión moderna. Incluso el propio Molyneux le había pedido varias veces a EA que aprobase la creación de una continuación. Aunque el pobre no se imaginase que le fueran a escuchar así.

Debajo Usar a Horny para vender gemas: para eso ha quedado el catálogo de Bullfrog manos de EA.



El problema de la versión móvil es que no permite tirarse las horas muertas diseñando la mazmorra perfecta, construyendo trampas o entrenando a criaturas en tiempo real. El título está concebido para echar unos minutillos en el bus o entre vistazo y vistazo a Twitter. Algo comprensible, porque es móvil, pero menos cuando entran en escena las gemas, una moneda dentro del juego que se compra con dinero real y que permite acortar


NEWELL HABLA EN REDDIT: EL OBJETIVO PRIMORDIAL DE SOURCE 2 ES QUE LA GENTE PUEDA CREAR CONTENIDO



Dentro ¿Sabéis lo que no tenía el original? La opción de pagar dinero real cuando empezabas a jugar.



Dentro Puede que *War For The Overworld* sea la única esperanza que le queda al fan de *Dungeon Keeper* .

> No creo que hayan conseguido el equilibrio entre algo que le guste a los fans existentes y que pueda satisfacer al gran público de móviles
>
> Peter Molyneux, 22 Cans

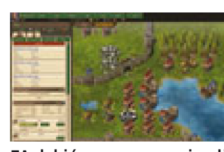
las esperas. Las gemas son bastante caras (500 cuestan cinco euros y un tercer duende para currar en la mazmorra son 800 gemas), pero tal vez el cabreo de la gente no venga por los precios, sino por haber convertido a una franquicia venerada en un exprimetontos, ignorando casi todos los elementos que hicieron del juego una supernova de amor en 1997.

PARA COLMO, EA intentó evitar las críticas con un sistema que evitase que la puntuación en Google Play se resintiese, permitiendo solo puntuaciones de cinco estrellas, mientras que cualquier otra cosa te llevaba a una página de EA. ¿La justificación? "Queremos que sea más fácil recibir la opinión de los jugadores desde el propio juego si no están teniendo la mejor experiencia con él". Los chistes no se han hecho esperar.

Dungeon Keeper para móviles es el enésimo *Farmville*, y por ese lado tampoco hay que hacer más sangre. Lo raro es que EA haya elegido sacrificar una franquicia así para un público que desconoce el original. Quizás lo único positivo de todo haya sido que EA ha 'pedido perdón' regalando el juego original en GOG durante el pasado San Valentín.

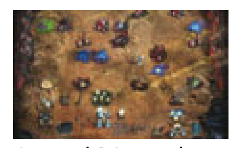
PERTURBAR EL SUEÑO DE LOS MUERTOS

Hemos visto revivir unos cuantos clásicos últimamente, aunque en muchos casos más que un relanzamiento sean una patada en el culo



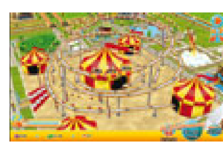
LORD OF ULTIMA (2010)

Citamos *Farmville* en el texto porque antes de las tabletas, teníamos lo mismo en los navegadores: mundos F2P con los que exprimir al jugador. EA debió pensar que, si aplicaba la misma política de las granjas a *Ultima*, aparecerían mogollón de canosos a gastarse dinero en su apuesta. Sin rol, ni contenido, ni... Da igual: cierra en mayo.



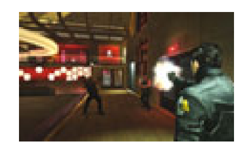
COMMAND & CONQUER: TIBERIUM ALLIANCES (2012)

Creemos que hay un ejecutivo en EA cuya meta en la vida es rebozar en fango las franquicias clásicas. *Command & Conquer* intentó algo parecido a lo de *Ultima*, diseñado con tanta pereza que hasta se dedicó a plagiar tanques de *Warhammer 40K*, pese a década y pico de diseños propios.



THEME PARK (2012)

El problema es que a *Dungeon Keeper* la gente lo quería y por eso hizo ruido. Pero *Theme Park* ya tuvo una adaptación muy similar, pensado para que la gente pagase para poder jugar. Pero claro, a *Theme Park* no jugaba nadie, y por eso no le hemos dedicado dos páginas: nos quejamos de cosas que llevan *años* pasando.



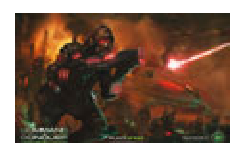
SYNDICATE (2012)

A Starbreeze le tenemos cariño, pero quizás un pegatiros no fuera la mejor forma de resucitar el juego de acción táctica de Bullfrog. El problema es que le tocó convivir con *Deus Ex* y que al jugador clásico esta propuesta (brillante en el cooperativo) no le decía nada. Su fracaso comercial no augura nada bueno para la marca.



SIMCITY (2013)

SimCity podría haber sido el mejor relanzamiento de esta generación. Pero en EA se obcecaron con un DRM estúpido, con tomar al jugador por idiota, y encima con un simulador que no estaba tan trabajado como habían vendido. Cuando *SimCity* funciona, es brillante. El otro problema es que el área jugable da para *SimSoria*, no *SimMetrópolis*.



COMMAND & CONQUER (?)

¿Veremos algún día el retorno de un *Command & Conquer* en condiciones? Porque esto -una secuela de *Generals*- lo anunciaron antes del F2P mencionado arriba y hace meses que no sabemos nada, excepto que ha caído en manos de un nuevo estudio. Quizás, esta vez, sigan la ruta Eidos y hagan algo fiel a la franquicia.

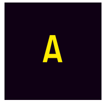
 VITA SE VUELVE NATIVA DIGITAL: LOS JUEGOS FÍSICOS PIERDEN CUOTA Y YA SON SOLO EL 52% DEL TOTAL 

(1994, OTRA VEZ)

La consola Android de Amazon: ¿hay sitio para algo así?

→ Cada vez son más los rumores de que Lab 126, la división de Amazon que inventó el Kindle, está trabajando en una inminente consola más barata que PlayStation 4 y Xbox One. Examinamos el sector para hacernos una idea de sus posibilidades...





mazon es una superpotencia del mercado minorista y, desde que empezó a diversificar su aventura Kindle, una plataforma de contenidos digitales cada vez más poderosa, está destrozando el caduco mercado de las editoriales de libros con sus políticas de autopublicación basadas en su rama de libros electrónicos y tabletas Kindle Fire. Con estas últimas, la empresa plantó cara al poderoso iPad con un Android modificado para que todo pase por su tienda. Una aventura en la que Amazon ha visto el filón de los contenidos digitales multimedia.

Era cuestión de tiempo que el gigante se fijase en el sector de los videojuegos, contratando a gran cantidad de profesionales del sector para alimentar su propio grupo de desarrollo: Amazon Games Studio. El equipo, con sede en California, busca a veteranos de la industria con experiencia en juegos de primer nivel, mientras desarrolla títulos para el jugador ocasional de Kindle Fire. Casi todo indica que Amazon está dispuesta a presentar su propia máquina y competir con los tres grandes fabricantes: Nintendo, Sony y Microsoft.

Competición que no operaría según las reglas tradicionales (en la invitación que cursó para un evento en el que buscaban empleados, la compañía señalaba activamente su intención de "perturbar el mercado actual"). Si la trayectoria de Amazon nos ha enseñado algo, esperad una máquina más barata (aunque también inferior técnicamente) que las consolas tradicionales.



Arriba A lo mejor todo esto es un truco para que los jugadores se encarguen del sistema de reparto aéreo de Amazon. *Imagina ser Repartidor de Pedidos*, mientras manejas un drone de Jeff Bezos.

MIENTRAS APPLE SE prapara para darle más peso al videojuego dentro de Apple TV, es posible que el mercado se aproxime peligrosamente a la saturación. Si Amazon saca una máquina específica, estaríamos en una situación similar a la de los 90, cuando todos los grandes de la electrónica intentaron sacar tajada del éxito de Sega y Nintendo con varias máquinas abocadas al fracaso: CD-i, 3DO, Jaguar y hasta los cachivaches de Mega Drive se estrellaron contra el concepto de consola tradicional de la época, que Sony supo reinventar para llevar el videojuego a una nueva era. De momento, esta generación ya hemos visto como el intento de fusionar los juegos de móvil con consola doméstica se han quedado en meras notas al pie del sector (con Ouya y Gamestick a la cabeza), y que apuestas radicalmente diferentes como OnLive se han estrellado contra un mercado que, si las ventas de Xbox One y PS4 son indicativas, todavía no se ha cansado de las máquinas con soporte físico. ¿Qué podría evitar que la futura consola de Amazon se estrellase estrepitosamente?

La tecnología, para empezar. Amazon pone mucho valor en el I+D, y no conviene subestimar a los revolucionarios tipos de Lab 126, expertos en crear máquinas diseñadas para mimar al consumidor (a los 200 millones que tiene activos Amazon, más o menos).

La empresa cuenta también con un servicio de streaming multimedia con bastante éxito fuera de nuestras fronteras, LoveFilm. Si el objetivo de la compañía de Bezos es crear un sistema que inyecte contenido digital aparte de los juegos, la base ya la tiene.

La otra ventaja es que, a diferencia de Sony, que solo puede sonreír por los resul-





Arriba Si tiran por Android tenemos nuestras dudas sobre la calidad de sus títulos, aunque algunos nos han sorprendido para bien.

> "Ya hemos visto grandes fracasos en esta generación"



NEIL DRUCKMANN SE HACE CON EL CONTROL CREATIVO DE NAUGHTY DOG: AMY HENNIG HA DEJADO EL ESTUDIO

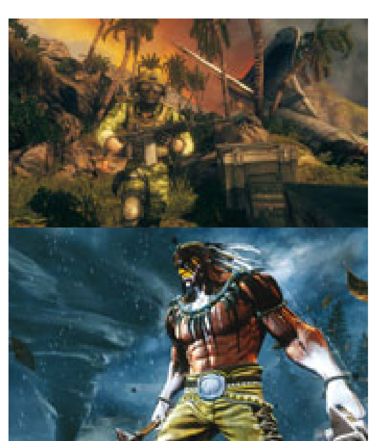


Dentro Se rumorea que Amazon ha estado presionando a los desarrolladores de Android para que incluyan soporte para mandos.

tados de PlayStation, o de Nintendo, que se lo juega todo a una carta, a Amazon le va bien en todas sus apuestas. Tienen el dinero, el potencial y la capacidad para arriesgar que les permita dar un golpe de mano en un sector sin rumbo. Si, aparte de su objetivo teórico de hacerse con superproducciones, siguen mimando a los grandes de los jueguitos para ocasionales (Rovio, King, Imangi, Vlambeer), tendrían lo mejor de dos mundos para esta aventura.

Al jugador tradicional lo mismo la idea le repele (¿jugar a *Angry Birds* en tu OLED de 52 pulgadas?), pero el gran público es muy goloso. Tampoco tendrían problema para que las editoras tradicionales (las EA, Ubisoft y demás) les siguiesen el juego, si les prometen una posible audiencia de 200 millones de personas, a las que la compañía apela directamente con sus técnicas de venta basadas en el big data que recopilan de cada consumidor.

En el fondo, es una máquina con la misma idea que tuvo Wii U (apelar al gran público y a los jugadores de toda la vida), pero con más posibilidades de implementarla correctamente. Si a estos dos pilares le sumamos a los indies mediante una autopublicación similar a la de sus e-books (con más facilidades que Steam), Amazon tendría la capacidad de generar un catálogo para todos los públicos que les permitiese hacerse con un hueco razonable en el mercado.





Arriba Las intenciones de Ouya eran muy parecidas a las de Amazon, en versión pobre.



Arriba Tantas promesas, tantas incumplidas...

OTRAS FORMAS DE RODEARSE AÚN MÁS DE JUEGOS

→ Repasamos las apuestas de las compañías para que podamos disfrutar de los juegos en cualquier momento y lugar



APPLE TV

■ Valve ya dijo que su principal adversario era Apple, y Amazon seguramente también les tenga en el punto de mira. Apple TV permite streaming entre cualquier dispositivo de la casa y la tele, y tienen en marcha una actualización que abra la puerta a poder jugar en la tele cualquier producto de la App Store. Si la gente se acostumbra a jugar a Temple Running o Candy Crush en su pantalla grande, tienen casi todo hecho.



GOOGLE GLASS

■ Un estudio de mercado reza que el 80% de los consumidores no llevarían unas Google Glass porque se sentirían estúpidos. Problema de ellos: si Google Glass funciona -en esta o en futuras versiones, la capacidad de pasear con un HUD incorporado a nuestra vida puede abrir las puertas más allá de leer Twitter sin pisar mierdas de perro o chocarse con la gente. Los juegos de realidad aumentada tendrían una razón de ser, al fin.

RELOJES INTELIGENTES



■ Están de moda, pese a que no venden nada. Los relojes inteligentes son poco más que dispositivos ponibles que se conectan con tu smartphone para evitar que tengas que sacarlo del bolsillo para mirar cualquier notificación. Ya hemos visto hackeos del Galaxy Gear de Samsung que permite jugar a ciertos títulos de Play Store, y eso que la tecnología de estos dispositivos aún está en pañales. Vuelven los 80, vuelve la idea de los GS de Casio.



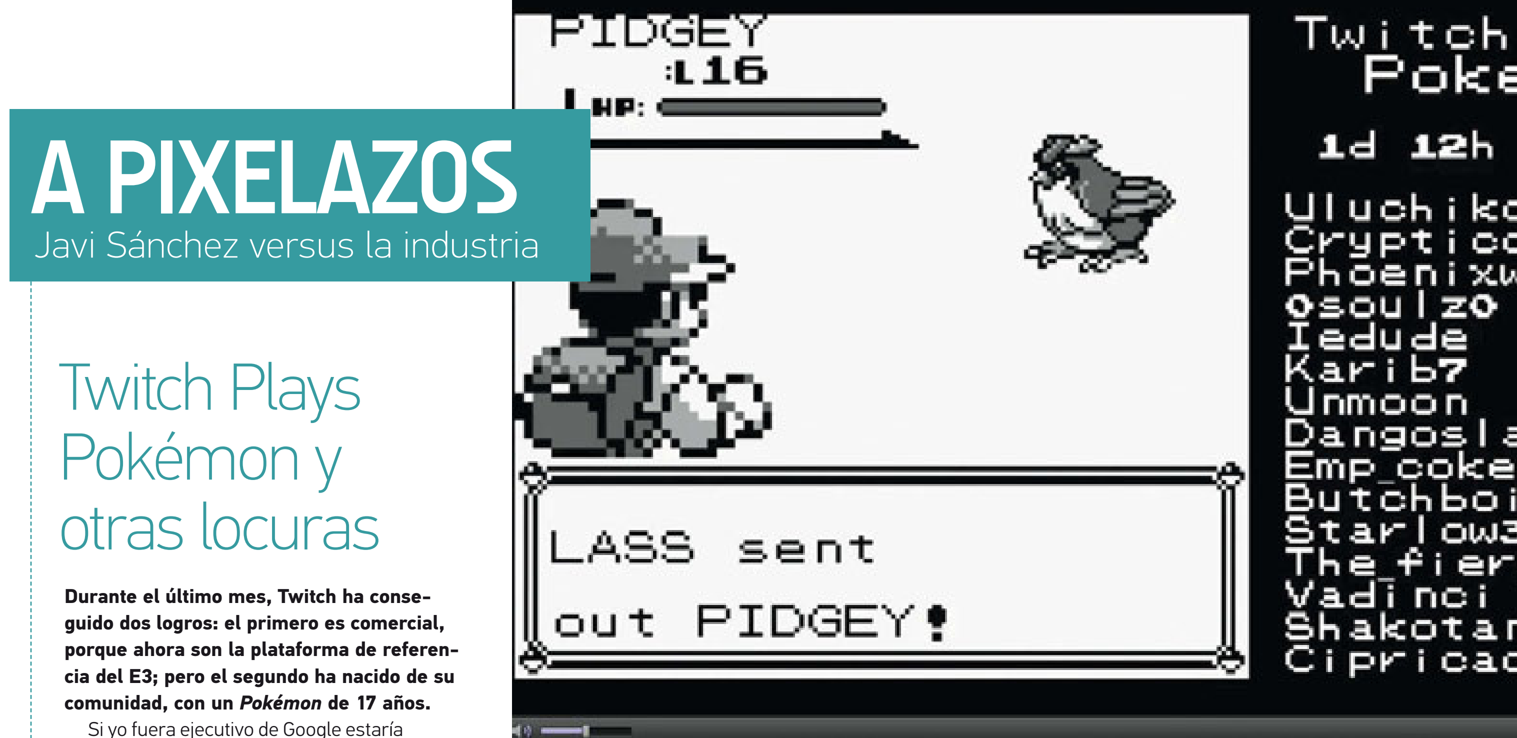
TWITTER

■ Ya lo hemos comentado alguna vez: Twitter es un juego. Los followers, los retuits, los favoritos son distintos modelos de puntuación que nos permiten convertir nuestras pequeñas ideas o memeces en un egotista juego social. Incluso existen algunas propuestas que dotan de gráfico y contenido a nuestra timeline, convirtiéndola en MMOs pixelados donde nuestras aventuras se basan, más que nunca, en nuestra inventiva. Si Twitter es nuestra plataforma social favorita, es evidente la razón: cualquier jugador se siente allí como delante de la consola. Pero con gente.



ROCKSTEADY ANUNCIA BATMAN: ARKHAM KNIGHT, EXCLUSIVAMENTE PARA NUEVAS CONSOLAS (¡Y PC!)

A PIXELAZOS
Javi Sánchez versus la industria



Twitch Plays Pokémon y otras locuras

Durante el último mes, Twitch ha conseguido dos logros: el primero es comercial, porque ahora son la plataforma de referencia del E3; pero el segundo ha nacido de su comunidad, con un *Pokémon* de 17 años.

Si yo fuera ejecutivo de Google estaría preocupado: las nuevas consolas le han cerrado las puertas por todas partes a YouTube y sus Let's Play, erigiendo a Twitch como líder incontestable de una nueva generación de chavales (en la misma franja de edad que revolucionó YouTube en su momento), y voz del jugador. Lo de Twitch obedece a una inmediatez todavía mayor que la que daba YouTube y dice bastante sobre los hábitos de consumo actuales, desde Spotify (y Netflix, en el Primer Mundo) hasta la parte negra de Internet: el auge del streaming. Aunque YouTube está dando pasos para que el éste forme parte seria del asunto, tal vez los está dando en la mala dirección: fusionando todo con Google+ para sus malévolos objetivos de Big Data y granhermanismo.

Mientras, Twitch acaba de firmar un acuerdo para ser la plataforma oficial de retransmisión del E3 durante los próximos años. Es un castañazo tremendo al resto, y un movimiento inteligente: ahora que ya está presente tanto en Sony como en Microsoft (y Steam, ojo), la sensación de ver la feria en tu propia máquina es un punto a favor (y, se lo aseguro, más cómodo y lúcido que estar en la propia feria, al menos para las conferencias). Pero lo más importante que ha pasado en Twitch últimamente ha sido lo de Pokémon, que lo explica muy bien Víctor Navarro en Yorokobu. El resumen es que un tipo inició un experimento social montando un parser que permitía a todos los jugadores que quisieran ponerse a jugar a un emulador del primer Pokémon. Todos a la vez. En la misma partida. Y que sea lo que dios quiera. El resultado ha sido fascinante, mucho más allá de ver al típico brasas de los streaming hacerse el graciosillo mientras juega mal: Pokémon con nombres impronunciables, movimientos masivos intentando sabotear los avances, discusiones 15M en el canal para evolucionar a tal o capturar a cual. Un caos asambleario en el que podían pasar horas antes de que Red pudiese utilizar un objeto, ordenar un ataque o salir de un edificio mientras más de 100.000 personas (y más de un millón de participantes, y más de 36 millones de espectadores) intentaban guiarle.

Acampada Pokémon: el 15M asambleario de Twitch

Lo increíble es que lo consiguieron. En 20 días, con el juego conectado 24 horas diarias. Y lo más interesante es que ha creado (popularizado, más bien) una nueva forma de jugar. Y de ver jugar: como espectador, Twitch Plays Pokémon resultaba hipnótico, hilarante, denso, estúpido, borgiano, todo a la vez.

Con cosas así, imprevistas, salidas desde los propios usuarios, Twitch sigue sumando tantos. Máxime cuando los miembros de la compañía estuvieron muy atentos a su desarrollo, demostrando una capacidad de reacción (también es que la popularidad del asunto estaba tumbando el chat en toda la plataforma) que, por ejemplo, no nos imaginamos posible en la robotizada Google y sus últimas pifias con todo lo relativo al copyright y demás monsergas limitadoras. Nintendo no ha abierto la boca durante el experimento (como empresa monolítica, entiendo en parte que no puedan beneficiarse directamente de algo basado en un emulador: piratería, Satán, la ley, etcétera) y, mientras la comunidad ha empezado a jugar a *Cristal*, han salido imitadores como setas, con *Tetris*, *Street Fighter* o *QWOP* como estrellas de este *slapstick*.

Triunfen o no, el paso está dado: Twitch ha conseguido la atención de medio planeta con un juego de casi dos décadas, enfocado a través de un prisma loco. Tras esto, el resto de plataformas de vídeo lo tienen muy difícil para convencer a los jugadores de que lo suyo mola más.



■ La serie "Twitch Plays" se atreve con Street Fighter, Zelda y otros clásicos, vía emulador.

Javi Sánchez intentó durante dos horas que Red liberase a Pidgeot.

OCHO CON NUEVE

John Tones

Acerca de si la Realidad Virtual es el nuevo 3D



Oculus Rift va a suceder. Antes, después, con más o menos pulcritud técnica, a precios desorbitantes o permisibles, con distribución nacional o importación obligada, pero va a suceder. Y por una vez, es más o menos como imaginábamos que sería: el dispositivo, aparatoso y feísimo, no se distancia mucho de las fantasías de realidad virtual de los noventa, desde los disparates casi analógicos para consolas de 16 bits hasta los momentos más necios de *El Cortador de Cesped*. Una especie de minicápsula de aislamiento que sumerge al usuario en un mundo virtual y que traduce todos los movimientos de su cuerpo a equivalentes en el entorno digital. Por el camino se han perdido los detalles más folclóricos, como los sensores con ventosa o las conexiones en la punta de los dedos que conducen con cables de colores a musculatura dibujada con neón en trajes de espándex que sonrojarían al diseñador de vestuario de la Patrulla-X de los ochenta. Pero la esencia está ahí, en Oculus Rift: un casco horrible, una inmersión en un mundo digital que solo ve un afortunado (y, de momento, nos tememos que pudiente) usuario. El control del avatar en primera persona no tiene de momento más remedio que ser ridículamente analógico: un mando muy similar a los pads de control de consola convencionales y que nos recuerda que el futuro está aquí, pero aquí está también el presente. Esto es así, y si no te gusta ya sabes dónde está la puerta.

No hemos probado aún Oculus Rift porque en Games somos honrados pero pobres, pero blogueros de confianza nos han confirmado que sí, que sin necesidad de grandes esfuerzos de imaginación, la inmersión en un mundo tridimensional construido con polígonos está bastante conseguido. Oculus Rift lo ha conseguido pero... ¿es suficiente con la mera sensación de inmersión en un entorno digital? Unas páginas más allá tenéis algunas impresiones sobre *Loading Human*, un curioso experimento con Oculus Rift de origen italiano que mezcla ciencia-ficción chiflada con una interesante reflexión sobre los vericuetos de la memoria. Es un juego ambicioso y también claramente *artie*, que se recrea en la fascinación que en estos primeros tiempos de la tecnología nos produce coger un objeto que no existe y hacerlo girar como si fuera real. También nos acostumbraremos a eso, pero de momento es natural que los desarrolladores planteen mecánicas de juego basadas en el magnetismo de lo intangible.

> Por el camino hacia la Realidad Virtual se han perdido los detalles más folclóricos, como los sensores con ventosa o las conexiones en la punta de los dedos

Hace unos días, leíamos en Twitter un agudo comentario de nuestro amigo y maestro @thehardmenpath acerca del hipotético triunfo en el cine (y, por extensión, en todo lo audiovisual) de las tres dimensiones: «Menos mal que el cine en 3D esta vez había venido para quedarse, ¿eh?», haciendo referencia a la necesidad que tiene la industria de vendernos aparatosas revoluciones tecnológicas que no siempre acaban cuajando, sea por inefectividad práctica, por cuestiones económicas o porque, simplemente, son a menudo modas artificiales impuesta desde arriba para vender hardware, televisores o entradas de cine. Para quienes hemos asistido con actitud fatalista a varias (no es cuestión de ser cínico, solo de tener memoria) resurrecciones de la imposible tridimensionalización de una imagen proyectada, esta repentina fiebre por la Realidad Virtual nos resulta familiar. Una fantasía de ciencia-ficción, al fin tangible siempre que traguemos con unos adminículos carísimos y poco prácticos. Y el primer impacto es asombroso, ese *Loading Human* entre otros experimentos con Oculus Rift, del mismo modo que fue asombrosa la última generación de avances 3D cuando la vimos por primera vez.



Loading Human: ponerse un copazo sin temor a la resaca. El condenado futuro.

Pero, después de todo esto, aún hay algo que no nos termina de convencer del todo. Quizás sea el hecho de que los pads actuales ya son la mejor forma de comunicación intuitiva entre nuestro cuerpo y una imagen digital, quizás sea que la interfaz aún tiene que madurar, quizás sea que los boqueos de una industria aquejada de esclerosis generalizada no nos resultan entrañables, sino todo lo contrario.

O quizás, sí, quizás es que en el fondo, somos unos cínicos. O que, en el fondo, nunca nos gustó *El Cortador de Cesped*.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.



Cinco cosas sobre...

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

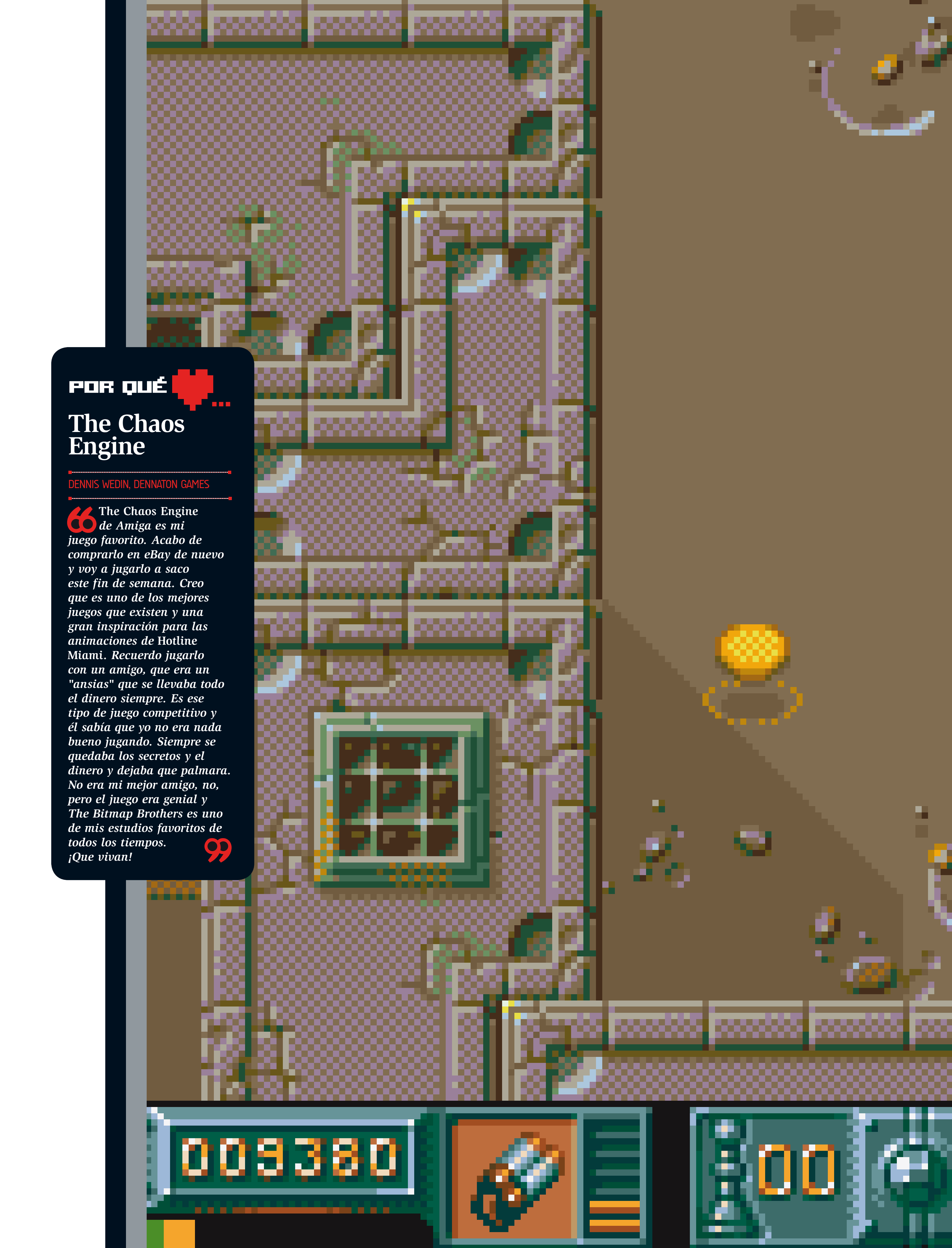
1 Es un remake HD, en todos los aspectos
El nombre mismo lo dice, ¿no? Los dos *Final Fantasy X* eran juegos de PS2 y los años ya se les notaban, aunque sorprendentemente hayan envejecido mejor que otros de la época. El caso es que Square Enix ha estirado su formato a los 16:9, ha retocado texturas, modelados y hasta se ha molestado en reeditar la banda sonora y las voces, algo que imaginamos no gustará a algunos.

2 No hay *cross-buy*
Esto es algo que no nos gusta nada. Como bien sabréis, el juego sale tanto en PS3 como en PS Vita, pero comprar el juego en una no implica tenerlo también en la otra, como normalmente hacen muchísimos otros títulos en este momento. Sí hay un *cross-save*, es decir, que puedes usar las partidas tanto en una como en otra. Pero vaya...

3 Es el último juego de Square como tal...
Final Fantasy X fue el último ojuego de Square antes de fusionarse con Enix, que fue su rival en lo que a rolazo japonés se refiere en los años noventa. Este movimiento es algo que muchos lamentan porque limitó la capacidad de Square para experimentar con nuevas sagas. ¿Qué juego han sacado desde el año 2000 que no esté basado en o sea un calco de *Final Fantasy*? Pues eso.

4 Un buen sistema de combate
Algo que sigue sorprendiéndonos hoy en día es la vigencia del combate por turnos. *Pokémon* sigue siendo el rey en esto y hay que decir que el sistema de *Final Fantasy X* no está tan desfasado como cabría esperar. *Bravely Default* quizá tiene unos conceptos más progresivos y rompedores en lo que se refiere a los turnos, pero vamos, que no te va a costar con éste.

5 Verdugo Final, recuerda su nombre
Los jefes finales de este juego son el culmen de lo exagerado, el último paso que podía dar el rol japonés hacia lo absurdo de sus rivales máximos. Que el enemigo final de este juego tenga 12 millones de puntos de vida es ya complicado de enunciar, así que imaginad cómo debe ser combatirlo. Lo suyo es matarlo empleando a Rikku y las armas celestiales, pero hay un truco bastante viejo para hacerlo más fácil. Buscadlo, buscadlo...



POR QUÉ ❤...

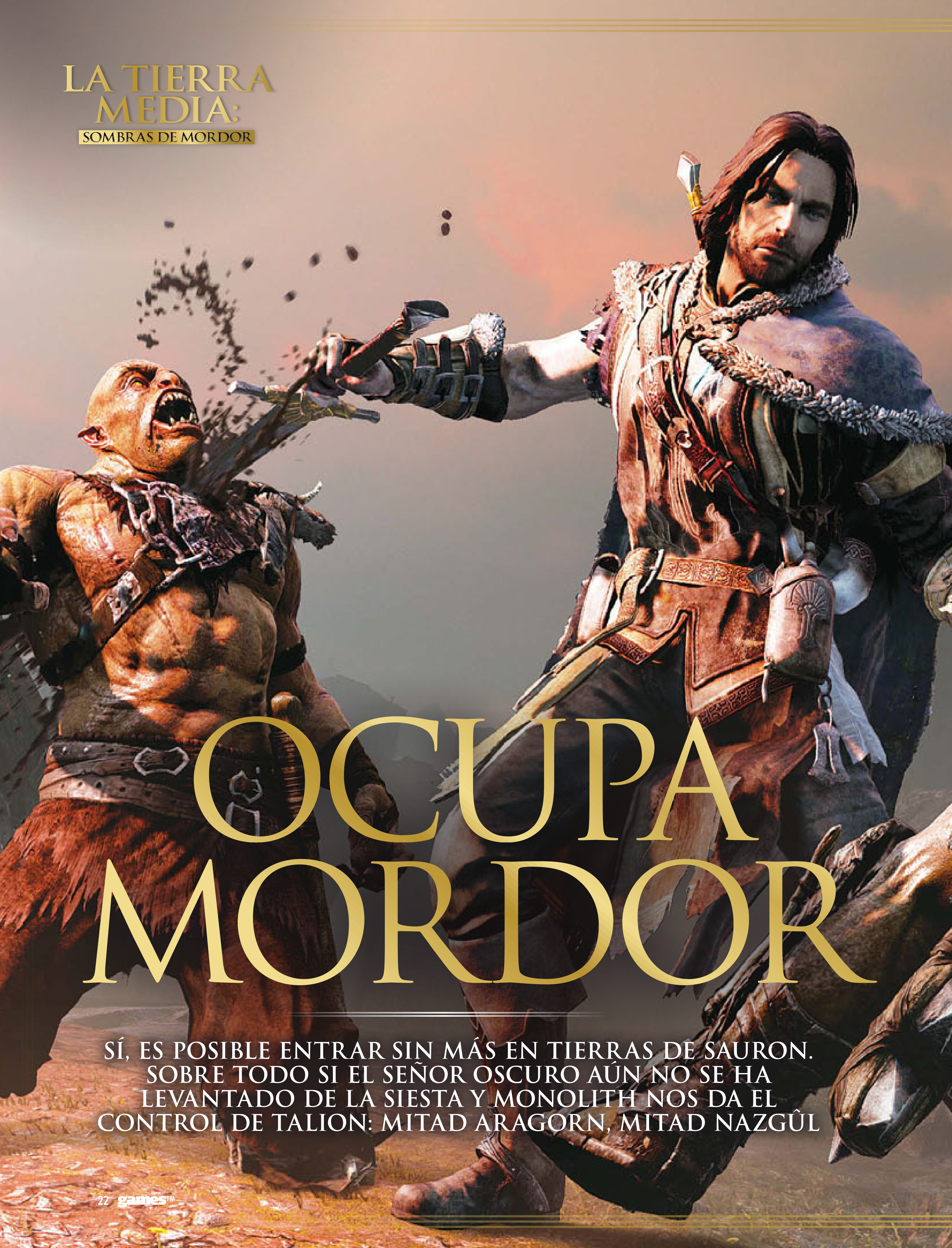
The Chaos Engine

DENNIS WEDIN, DENNATON GAMES

"The Chaos Engine de Amiga es mi juego favorito. Acabo de comprarlo en eBay de nuevo y voy a jugarlo a saco este fin de semana. Creo que es uno de los mejores juegos que existen y una gran inspiración para las animaciones de Hotline Miami*. Recuerdo jugarlo con un amigo, que era un "ansias" que se llevaba todo el dinero siempre. Es ese tipo de juego competitivo y él sabía que yo no era nada bueno jugando. Siempre se quedaba los secretos y el dinero y dejaba que palmara. No era mi mejor amigo, no, pero el juego era genial y The Bitmap Brothers es uno de mis estudios favoritos de todos los tiempos. ¡Que vivan!"*



> “Fue una gran inspiración para las animaciones de Hotline Miami”
>
> DENNIS WEDIN, DENNATON GAMES

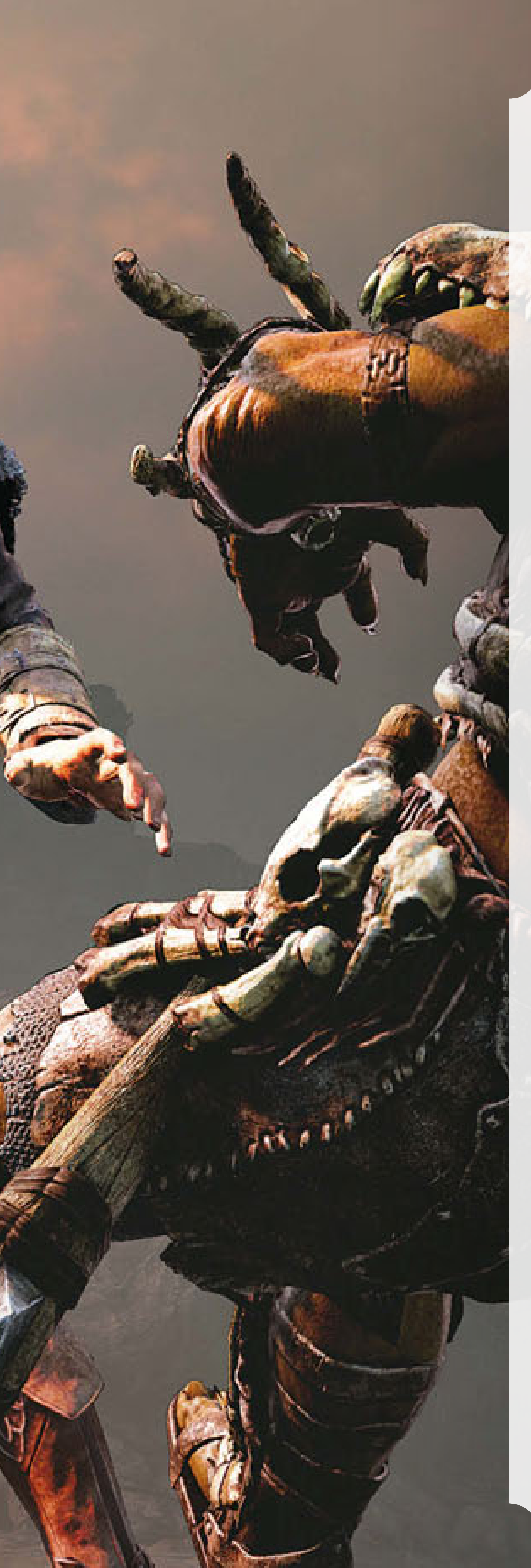


LA TIERRA MEDIA:
SOMBRAS DE MORDOR

OCUPA MORDOR

SÍ, ES POSIBLE ENTRAR SIN MÁS EN TIERRAS DE SAURON. SOBRE TODO SI EL SEÑOR OSCURO AÚN NO SE HA LEVANTADO DE LA SIESTA Y MONOLITH NOS DA EL CONTROL DE TALION: MITAD ARAGORN, MITAD NAZGÛL





Existe un problema inherente a ambientar tu videojuego en uno de los mundos de fantasía más reconocibles de la ficción contemporánea. Pese a la legión de fans ansiosos por poner sus manos sobre cualquier producto de la saga, siempre habrá un estigma unido a los productos licenciados que se manifiesta sistemáticamente con pesimismo en cuanto aparecen unas pocas imágenes del mismo.

En Monolith Productions están ya versados en este juego de ansiedad y decepción, de entusiasmo y odio inseparables, tras varios años llevando a cabo adaptaciones de nombres tan populares como *Batman*, *The Matrix* y *Aliens Versus Predator*. Aún así, con *La Tierra Media: Sombras de Mordor*, el desafío no es tanto construir un juego para fans que homenajee bien el mundo de hobbits, elfos y orcos de JRR Tolkien, como hacerlo de formas diferentes a las anteriores.

Durante tres años, el estudio ha estado construyendo una aventura de acción que se sumerge en los temas más duros de los libros de Tolkien, aunque la sangre y la casquería no son el objetivo. El foco se ha puesto en el sistema de elaboración de objetos y en unas novedades que no resultarían tan extrañas en algunos de los juegos Triple-A del año que viene como parecen en un juego sobre *El Señor de los Anillos*.

"Nos pusimos una meta muy clara: ser todo lo ambiciosos que podamos", dice Michael de Plater, director de diseño, tras presentar el título él mismo ante la prensa. "Si vas a realizar un juego, tiene que ser el mejor que puedas hacer con lo que tienes. Y eso es algo que se nota en las entrevistas con Peter Jackson sobre la filosofía de las películas. Fue algo que nos inspiró. Además, uniéndonos a Warner Bors., la casa de algunas de las mejores adaptaciones de licencias que se han hecho en los últimos años, podemos hacer algo como *Batman: Arkham Asylum*. No es para nada como las películas de Chris Nolan, pero es realmente bueno. Es *Arkham Asylum*".

Es una buena comparación. Antes de que Rocksteady pudiera establecer la marca *Arkham* como una de calidad, tuvo que soportar las comparaciones tanto con las adaptaciones de Christopher Nolan como con los intentos anteriores de hacer videojuegos sobre el murciélago. Por ello, *Arkham* se centró mucho en la personalidad de Batman para crear su estilo de combate y poder potenciar sus habilidades como detective. Para *Shadow Of Mordor*, el centro de todo es el Anillo de Poder y su capacidad para transfigurar a aquellos que lo desean.

"Una crítica habitual que leo sobre el trabajo de Tolkien es 'Bueno, son solo historias donde el bien y el mal son blanco y negro', pero hay mucho más detrás de todo esto", comenta de Plater. "Hay personajes realmente fascinantes, como Boromir o como Saruman, Gollum y Denethor también. Y si cogemos El Silmarillion, con los elfos y los asesinos de sangre, todo se vuelve más complejo, más profundo y más mitológico de lo que muchos creen. Tomamos a Boromir: él quería el anillo, quería usarlo como arma contra Sauron, de modo que partimos de esos hipotéticos escenario para nuestro trabajo".

El título tiene lugar entre *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* y los jugadores tendrán que traspasar la Puera Negra de Mordor para combatir los ejércitos de Sauron.

"El regreso de Sauron es un asunto fundamental, pero aquí vas a luchar contra él consiguiendo poder y usando sus propias armas contra él: el miedo, la dominación, lo impronunciable. Y si vas a combatir el fuego con más fuego, tiene que haber consecuencias para ese personaje", añade de Plater.

Talion es esta persona, un hombre resurrecto tras morir junto con su mentor, su mujer y su hijo a manos de las tropas de Sauron, un nómada en una misión de pura venganza que adquiere los poderes de un Espectro para poder interactuar de una forma única con el mundo. En una demo pregrabada, podemos ver cómo Talion persigue a un orco llamado Ratbag. Gracias a su fuerza y velocidad mejoradas, Talion puede cruzar el entorno haciendo parkour, escalando roca y andando sobre cables suspendidos en el aire para inspeccionar el terreno sin ser visto. (Sí, esas acusaciones de plagio de *Assassin's Creed* son *demasiado* validas). Empleando sus poderes espectrales, puede mirar desde el Mundo Invisible, como hacía Frodo al ponerse el anillo, revelando las localizaciones de enemigos clave en el juego. Tras encontrar al capitán Uruk, Talion baja al suelo y comienza una carnicería indiscriminada y captura a su objetivo. Entonces, Talion domina a Ratbag que, aterrorizado, cede ante su influencia.

Hay varias opciones en este momento: puedes matarlo, convertirlo en espía, sacrificarlo u ordenarle que mate a su jefe. Esta última es la opción que Talion escoge. Más tarde, se reúne con Ratbag, que está en unas ruinas junto con un buen grupo de sus hermanos para recibir órdenes de su comandante, Orthog. Al observar la escena con sus poderes, vemos que una buena parte de los orcos están bajo la influencia de Talion, que en ese momento activa su poder y hace que Ratbag intente matar a Orthog, fallando miserablemente pero hiriéndole de gravedad e iniciando una rebelión. Orthog emerge entonces de entre la masa para confrontar a Talion, que ha bajado desde su posición elevada y empieza la pelea. De Plater nos señala, entonces, cómo las palabras del orco hacen referencia a ciertos actos previos.



Entonces es cuando vemos por primera vez el nuevo sistema de Némesis de Monolith. La misión de Talion es encontrar a los Capitanes Negros de Sauron, pero antes de llegar a ellos, tiene que luchar en cada puesto de la jerarquía militar, que se fundamenta en un sistema emergente y que depende »

"NUESTRA META ESTÁ CLARA: TENEMOS QUE SER TODO LO AMBICIOSOS QUE PODAMOS"

MICHAEL DE PLATER MONOLITH PRODUCTIONS

» de nuestros actos. En otra demostración, vemos que Talion domina a un orco y puede usarlo para conocer a otros personajes en la zona. En un menú llamado Ejército de Sauron, se aprecian los diferentes enemigos generados proceduralmente y sus rangos en la jerarquía. Cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles y tienen taras propias de su clase. Por ejemplo, el odio es algo solo disponible en capitanes, que se verán bonificados si odian, por decir algo, las disputas internas y ocurre una en tu presencia. Otras como el miedo son comunes a todos los orcos.

Es más interesante ver cómo cualquier soldado tiene posibilidades de subir rangos. En una escaramuza rutinaria, un orco aleatorio encuentra y mata a Talion, lo que le da fama y le hace subir puestos. Y no hay checkpoint para nosotros, sino que Talion resurge y el tiempo del juego ha pasado unas horas, lo que habilitará otros objetivos, si bien siempre puede intentar cazar a su asesino. Si en dicho encuentro, vuelve a morir, el orco será aún más famoso, estará en más misiones y subirá más rangos en la jerarquía hasta el punto de intentar derrocar a su líder.

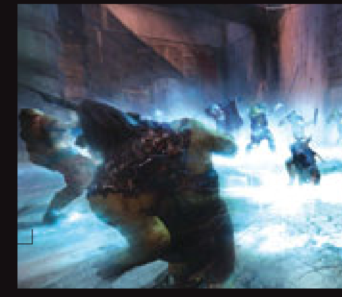
"Creo que la idea detrás de esto, y aquí vais a tacharme de rarito, surge gracias a los RPG de lápiz y papel", revela de Plater. "Cuando juegas a esos juegos, los personajes que conoces son improvisados por el *master* de la partida, y si es bueno, serán memorables. Si permites que los jugadores creen sus propias historias con interacciones creíbles, porque un orco puede escapársete y matar a tu objetivo, todo se vuelve mucho más profundo y te implicas más con todo lo que haces".

La otra fuente de inspiración fueron los juegos de deportes. En términos de narrativa interactiva, de guardar rencores y tener nuevos enfrentamientos, el tiempo siempre está en marcha. Si juegas un partido y pierdes, sigues jugando porque la liga no para. Y detrás de todo esto, hay un sistema de jugadores con atributos y características concretas… así que intentamos adaptar esto a una aventura de acción procedural".

En *Sombras de Mordor* ocurren más cosas de las que aparentemente están pasando. Va a ser interesante ver cómo Christian Cantamessa (guionista y diseñador en *Red Dead Redemption*) sacará a relucir su particular sentido del humor en la historia y también tenemos ganas de conocer cómo serán los árboles de habilidades y la personalización de armas. Darles mucha presencia quizá ya sea dotar a este juego de demasiadas opciones, o quizá sea lo que lo corone, no lo sabemos aún. "Es una de las cuestiones que estamos calibrando ahora mismo", concluye de Plater. "La gente se sumerge tanto en los elementos adyacentes que el juego es interminable y no se centran en la aventura principal".

Sombras de Mordor no solo es una interpretación *sui generis* de la obra de Tolkien, también es un intento de hacer algo diferente.

■ **Derecha:** Aunque Ratbag es enviado en una misión de asesinato en nuestra partida, se nos ha revelado que es posible llevar a cabo esa escena sin que Talion esté presente. Se pueden programar diferentes eventos en Mordor a la vez que se desarrollan según va avanzando el tiempo del propio juego. **Abajo:** El mapa de Mordor es bastante grandecito. Los distritos se van desbloqueando a media que activas torres vigías por el mundo, lo que revela también objetos y lugares de interés.

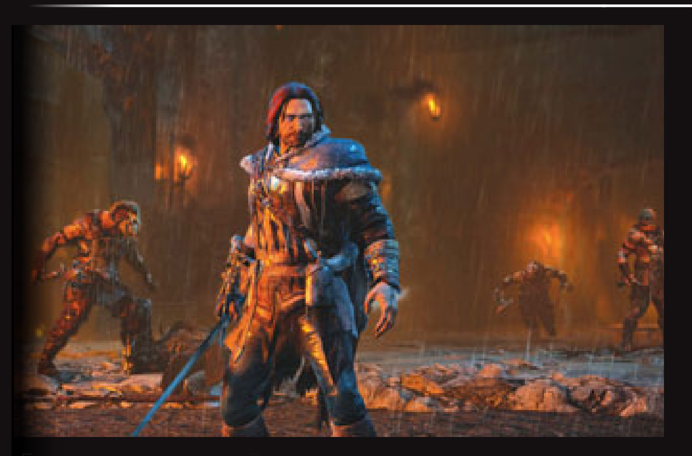




TU CARA ME SUENA

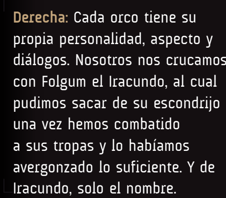
A LA VEZ que el juego está haciendo todo lo posible para conseguir su propio tono sobre el mundo de Tolkien, están buscando maneras de dejar hueco a nombres conocidos sin reventar el material original. Así, Gollum ya tiene una aparición confirmada, pues el desgraciado ser fue capturado para ser interrogado sobre El Anillo; y el director de diseño, Michael de Plater, ya ha dejado caer que aquellos que pueden aparecer no están precisamente cerca de La Comarca: "Creo que es justo dejarlo claro", comenta antes de decir que no tiene por qué ser todo oscuro, que puede haber alguna cosa más liviana. "Los roles de alguno de estos personajes que conoces y algunas de sus historias están ahí para aligerar un poco la carga dramática".





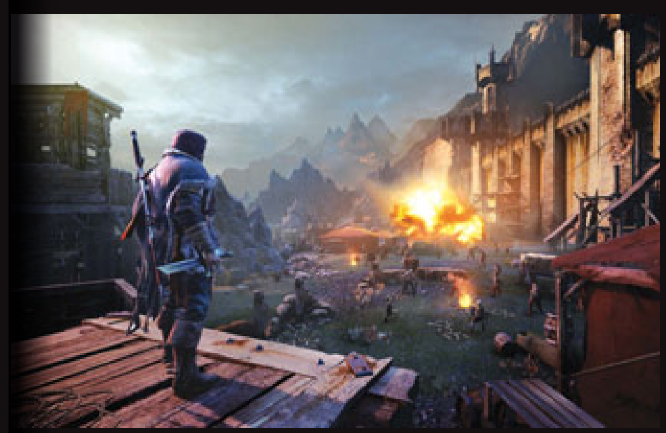
FANTÁSTICA VIOLENCIA DE FANTASÍA

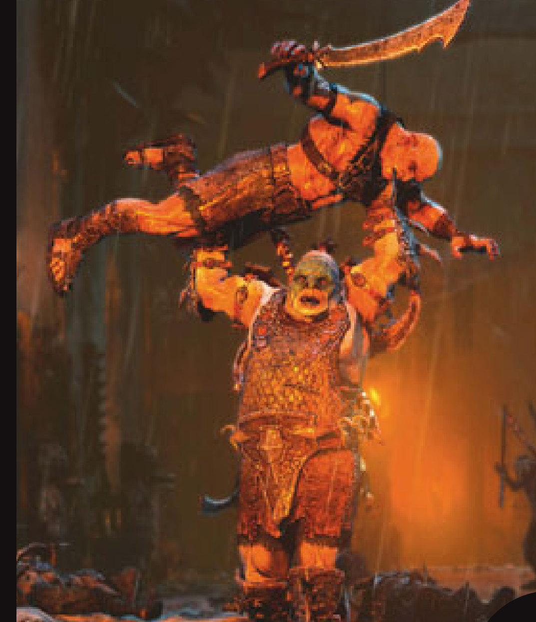
"LAS PELÍCULAS SON bastante viscerales", defiende el director de diseño, Michael de Plater cuando le preguntamos por la violencia más a flor de piel del juego, justo antes de insistir en que las películas ya tiraron por ese toque gore ocasional. "Una de las cosas que más me gustó de la adaptación de Peter Jackson fue Lurtz. Su pelea contra Aragorn es alucinante. A su vez, Azog y Thorin en El Hobbit tienen sus propios rencores y están empatados en lo que se refiere a violencia, y queríamos capturar algo así. Azog decapitó al padre de Thorin y éste le cortó el brazo. Es todo muy físico y bruto. Queríamos que hubiera algo de eso también".



Derecha: Cada orco tiene su propia personalidad, aspecto y diálogos. Nosotros nos crucamos con Folgum el Iracundo, al cual pudimos sacar de su escondrijo una vez hemos combatido a sus tropas y lo habíamos avergonzado lo suficiente. Y de Iracundo, solo el nombre.





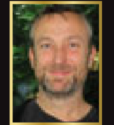




ENTREVISTA MICHAEL DE PLATER

"EL TEMA PRINCIPAL ES EL PODER"

El director de diseño nos cuenta más a fondo las intenciones de su título, las inspiraciones directas de Tolkien, y por qué Mordor es mucho más interesante para un videojuego que las zonas con elfos.



Nos intriga el Sistema Némesis... ¿Cuánta libertad hay en el mismo? ¿Está ligado a las misiones historia principal o es un diseño pensado como sistema emergente?
Ambas. El objetivo es crear algo constante, que se extienda durante todo el juego mediante encuentros únicos. Habrá momentos clave en los que tengas que derrotar o acabar con ciertos enemigos para avanzar, pero serán *tus* enemigos personales. Y cualquier criatura del juego puede entrar en el sistema y pasar de ser un orco de a pie a un oficial del Ejército de Mordor: los enemigos personales serán distintos para cada jugador y cada partida.

Suena a que estáis poniendo mucho peso en la rejugabilidad...
Intentamos que sea jugable al máximo, sobre todo en el esfuerzo que estamos poniendo para diseñar un mundo vivo. Puedes jugar varias veces o puedes seguir explorando las posibilidades del sandbox tras acabar la historia principal.

Nos interesa bastante el lado espectral de Talion, sobre todo el hecho de que no sea del todo humano. ¿Cómo funciona la muerte en el juego, sobre todo teniendo en cuenta que Talion es un espectro y que los enemigos mejoran si acaban contigo?
La maldición de Talion le impide encontrar descanso después de la muerte. A efectos de juego, eso significa que el tiempo avanza mientras resucita. Por eso mejoran los enemigos: mientras estás muerto tienen la oportunidad de hacerse más fuertes y prepararse para tu regreso.

¿Tiene consecuencias jugables el hecho de morir a menudo como parte de nuestra historia?
Sí, tanto en la fuerza de tus enemigos personales como en el hecho de que morir te permite vengarte de ellos. La venganza tiene su recompensa: se traduce en poderosas runas para mejorar todas tus armas.

Un juego que tiene la muerte del jugador en mente puede permitirse soltar un buen desafío al mismo. ¿Qué tenéis pensado para el jugador con callo?
Teníamos que encontrar el equilibrio entre un juego accesible para todo el mundo que quiera vivir su historia y los jugadores tradicionales. La posibilidad de que los enemigos suban de nivel y el funcionamiento de la muerte aportan ese nivel de desafío y rejugabilidad para quien lo busque...

Talion es mitad montaraz, mitad espectro, el Robocop de la Tierra Media, con poderes y armas que le convierten en un tío duro y supermalote. ¿Cuáles son los efectos negativos (tanto en mecánica como en historia) de abusar de nuestro lado nazgûl? ¿Usar nuestros poderes de espectro puede corrompernos, por ejemplo?
Seré sincero: Talion se inspira en dos de nuestros personajes favoritos





MORDOR: EL BENIDORM DEL MAL

Por lo que nos cuenta De Plater, en *Shadow of Mordor* vamos a adentrarnos libremente en la región más castigada de toda la Tierra Media, aunque aquí sin el Ojo de Sauron haciendo de faro. Los diseños que nos han enseñado hablan de una Mordor cercana al páramo posnuclear: una zona desolada, repleta de criaturas mutantes (algunas no nos suenan ni de los bestiarios roleros de cuando el tema lo llevaba Iron Crown, donde impera la ley del más fuerte y recorremos los yermos). De Plater ha esquivado muy hábilmente hablar de los haradrim y ha mencionado a Boromir dos veces, así que aparte de matar orcos, trolls y todo tipo de abortos del mal, nos apostamos lo que queráis a que tendremos que acabar con algún humano corrupto.

Debajo: El Señor de los Anillos nunca fue una obra sutil, por mucho que digan en Monolith: el Bien y el Mal se separan con una frontera física, que protege a los humanos (los enanos y los elfos no tienen el problema de que Sauron descanse en tu patio trasero) de las incursiones de Mordor a lo Gran Muralla o Muro de Adriano. O sea, que los malos son mongoles y escoceses.

"Talion se inspira directamente en nuestros dos personajes favoritos de Tokien: Boromir y Galadriel. En lo que habrían sido si se hubiesen hecho con el anillo"

MICHAEL DE PLATER MONOLITH PRODUCTIONS





(e igual de duros y malotes) de *El Señor de los Anillos*, sobre todo en su relación con el Anillo Único. Boromir, por un lado, quería usarlo como arma de Gondor contra Mordor, algo que habría terminado convirtiéndole en Nazgûl. O el caso de Galadriel cuando Frodo le ofrece el Anillo: si lo hubiese aceptado, la Tierra Media habría canjeado el mal de Sauron por el de la Reina Oscura Noldo. Así que sí, el tema del poder, y de utilizar el mal contra el mal, está muy presente en nuestro juego, tanto en historia como en mecánica.

La geografía de la Tierra-Media es bastante conocida, excepto en el caso de Mordor: sabemos que es el hogar del mal pero no hemos tenido muchas ocasiones de hacer turismo, salvo la ruta escénica de Sam y Frodo y la Batalla de Morannon. ¿Qué vamos a encontrarnos en la región del mal por excelencia?
Oh, es lo que más nos gusta de haber escogido la región de Mordor como ambientación de nuestro juego. Es un lugar icónico repleto de hitos geográficos, como la Puerta Negra o el propio Monte del Destino, por una parte, que el aficionado conoce bien. Pero nuestra historia está situada en un punto que nos permite ver Mordor como era antes de *El Señor del Anillos*: la Puerta Negra, por ejemplo, está ocupada por las fuerzas de Mordor. El Monte del Destino lleva milenios inactivo. La ventaja es que podremos explorar Mordor a fondo y descubrir todos sus misterios.

Tú mismo has señalado que no vamos a ver un juego en blanco y negro en términos morales. ¿Veremos otras fuentes de conflicto que no sean los orcos y otros no humanos, o que no sean haradrim y demás aliados tradicionales de Mordor?

Nos hemos inspirado bastante en los personajes de Tolkien que muestran una ética compleja, que cambian de bando o actúan según sus intereses. Personajes como Boromir, Saruman o Gollum. También tenemos la oportunidad de ver el funcionamiento de la sociedad orca con más detalles. Para nosotros, no son los malos, tienen cierta ética, pero está corrompida por milenios viviendo bajo la sombra del terror del Señor Oscuro.

EL ARSENAL DE UN CABALLERO

COMBO GUN: Es el arma más básica del juego. Se trata de un rifle/escopeta con dos cañones que mata en distancias medias pero puede también paralizar en las cortas con su onda eléctrica.

RIFLE DE TERMITA: Funciona como napalm. Lanza una nube pequeños metales que posteriormente funde con calor para crear una bonita ducha de confeti de la muerte.

ARC GUN: El arma que simboliza esa dimensión alternativa en la que vive el juego: dispara un rayo de energía a larga distancia y hace un carajo de daño a enemigos de a pie. Algo así como un rifle de francotirador eléctrico.

■ Arriba: Tres de los cuatro miembros de la Orden tienen un bello facial que emocionaría a Hulk Hogan, pero nosotros esperamos que hayan puesto algo de ganas en hacer un buen personaje femenino.





■ Arriba: Lo que hemos observado por ahora de Londres es poco y nada. Hay ganas de ver cómo reinterpretan determinados lugares y cómo se refleja ese conflicto entre clases altas y bajas.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 4
Origen: EEUU
Compañía: Sony Computer Entertainment
Desarrollador: Ready At Dawn
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1 – Por confirmar

Perfil del desarrollador

Ready at Dawn Studios nació de la unión de exempleados de Naughty Dog y de Blizzard allá por 2003. La compañía es conocida por su trabajo en las versiones de PSP de *God Of War*.

Historial

God Of War: Origins Collection **2011 [PS3]**
God Of War: Ghost of Sparta **2010 [PSP]**
Okami (Port) **2008 [Wii]**

Apogeo

Vamos a escoger su adaptación de *Okami* para Wii por el simple hecho de que estos señores tocaron con sus manos el código sacrosanto de un videojuego hecho por Clover Studios.

The Order: 1886

CONCEPTO ■ Un shooter en tercera persona ambientado en un Londres alternativo e industrial con una presentación cinemática y muchas coberturas.

Planos secuencia hechos QTE

Está claro: Sony quiere que *The Order: 1886*, ese shooter en tercera persona con tíos barbudos y ambientado en un Londres sin hipsters pero con monstruos, sea su 'vendeconsolas'. El problema con esto es que ahora, en 2014, hay más shooters en tercera persona que restaurantes turcos en todo Brick Lane. Hacer que la gente se emocione por otro juego con la cámara tras el hombro y con hordas de bichos, no es fácil. Developer Ready At Dawn parece estar al tanto del problema y, por ello, está promocionando más el *feeling* cinematográfico de su juego que su jugabilidad. Y tras ver a fondo *The Order: 1886*, por fin tenemos una idea de cómo están trabajando para conseguir esas sensaciones.

La Orden ha ido a Whitechapel para conseguir información sobre los altos cargos dentro de la jerarquía de La Rebelión y la escena empieza con Galahad y su compañero Lafayette dándose un paseo por las azoteas. Se trata de una de las prometidas y muy promocionadas 'cinemáticas interactivas' de Ready At Dawn. Durante el vídeo que no-es-un-vídeo, Galahad echa un vistazo con sus prismáticos en busca de la zona que deben inspeccionar antes. El jugador tiene el control de la cámara en todo momento y puede mirar alrededor como quiera, aunque estás obligado a hacer zoom en un lugar concreto para poder avanzar. Aún así, más impresionante que la técnica con la que está 'rodado' es la tecnología que la potencia. No hay cortes, pues las cinemáticas están ejecutadas en el motor del juego, por lo que los saltos entre mismo y 'los vídeos' no son nada dramáticos. Y aunque caigamos en la hipérbole, el juego es de lejos lo más impresionante que se ha visto en PS4.

/// Tras saltar entre azoteas y emplear un par de terrazas para bajar a la calle, apreciamos que tanto muros como ventanas sufren daños con nuestros disparos y se destrozan gradualmente mientras empezamos a luchar contra algunos miembros de La Rebelión. Solo durante el combate hay indicadores en la pantalla, el resto del tiempo está libre de estorbos que puedan romper 'la magia del cine'. Está claro por dónde van los tiros todo el rato, vaya.

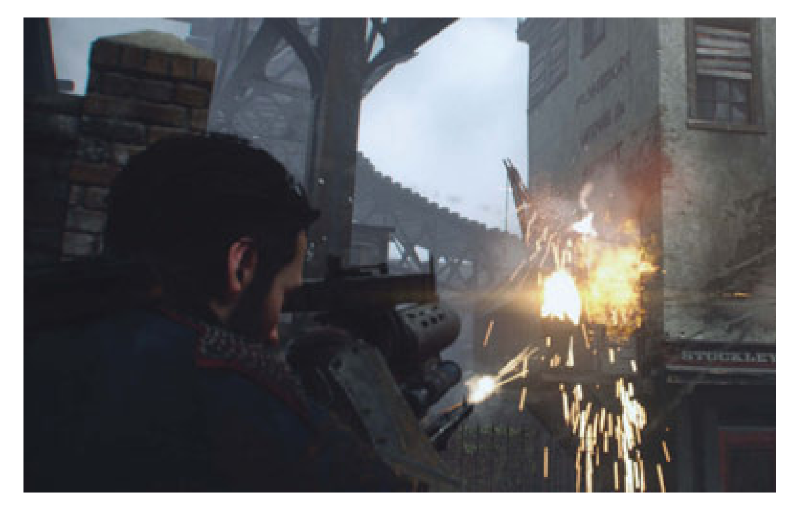
> "Resulta interesante tomar elementos de inmersión que la gente identifica con el cine y meterlos en un videojuego"
> RU WEERASURYA, DIRECTOR READY AT DAWN

Para ser honestos, el sistema de combate es un calco del que ya conocemos por *Gears Of War* – solo que con mejores gráficos. Evidentemente, es demasiado pronto para llamarlo clon de nada (sobre todo porque ya sabemos las licencias que existen hoy en día con los homenajes) pues solo lo hemos jugado una fase. Vamos, que tampoco sabemos si al final lo familiar del sistema va a ser algo positivo o negativo.

Los muros de ladrillo bajos sirven como cobertura frente a los enemigos que disparan desde un edificio medio destruido con todo tipo de armas y que bloquean el camino. Al ser una realidad alternativa, Galahad se saca de la manga una ametralladora steampunk cuyas balas dejan un rastro de humo en el aire y que suena como si el infierno estuviera tomando la tierra. Los enemigos caen como moscas, distanciándose así de los enemigos engullebalas típicos de los *Gears* en lo que a humanos se refiere. Como más adelante saldrán enemigos con un toque más fantástico y monstruoso, es posible que esto cambie.

Con solo un enemigo más en pie, arranca una cinemática en la que Galahad salta a una zanja y ataca al enemigo cuerpo a cuerpo. La escena se juega mediante QTEs algo elaborados, con tiempo de respuesta y en las que la cámara permite escoger objetos según cómo la muevas. Se supone que son unos QTEs con varias ramificaciones donde los fallos solo llevan a diferentes respuesta, no a la muerte, de modo que no sean tan frustrantes y aburridos como suelen serlo. O sí, a saber.

Quizá lo más interesante de toda esta demostración es la escala del proyecto dada la experiencia previa de Ready At Dawn. Es muy probable que de tener éxito, y nos extrañaría muchísimo que no lo tuviera, *The Order: 1886* sea su salto a la liga de los grandes. Y el comienzo de una nueva saga, claro.





■ Arriba: Si escogieron la tercera persona es por las cualidades cinematográficas de los planos de acción y para poder ver siempre al protagonista.

Derecha: Aunque hemos visto alguno de los demonios o espíritus con cierta tensión nerviosa, no sabemos cómo se enfrentará nuestro héroe a ellos o cómo encajará eso en la mecánica de investigación. Abajo: El protagonista piensa en voz alta, o al menos en voz escrita, para que sigamos el hilo de las investigaciones. Si eso será un alivio o una obviedad insoportable está por ver.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Origen: EEUU
Compañía: Square Enix
Desarrollador: Airtight Games
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Airtight Games arrancó en 2004 con Dark Void, un juego demasiado ambicioso para su propio bien, y cuyo mal recuerdo quedó inmediatamente borrado por el soberbio *Quantum Conudrum*, un juego de puzles en primera persona que bebía de *Portal* y que compartía con él un miembro clave de su equipo creativo, Kim Swift.

Historial

Derpbike **2013 [iOS]**
Pixld **2012 [iOS]**
Quantum Conundrum **2012 [Multi]**
Dark Void **2010 [Multi]**

Apogeo

Junto con el muy curioso y divertido puzle para iOS *Pixld*, el momento álgido de Airtight Games ha sido *Quantum Conundrum*, un puzle que a pesar de la presencia de Kim Swift pasó injustamente desapercibido.

Murdered: Soul Suspect

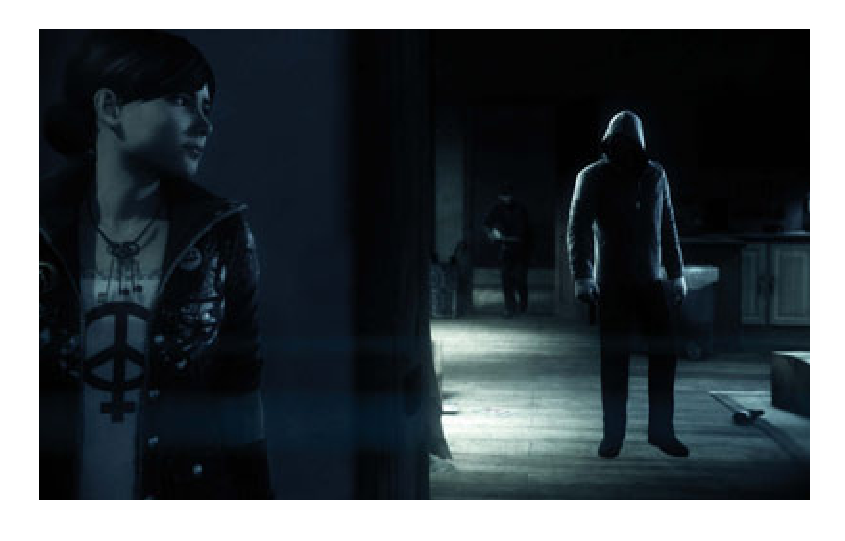
CONCEPTO ■ Sabor a cine negro clásico con la historia de un detective que busca al culpable de su propio asesinato, pero no como retruécano narrativo, sino como historia de fantasmas.

Tú me has matado

La historia del detective que investiga su propia muerte no es del todo nueva, y no hablamos solo de las coincidencias argumentales (que no de tono, desde luego) entre este *Murdered* y el reciente *Ghost Trick* de Capcom, parece ser que del todo casuales. Pero un detective zascandileando con su propia muerte, inminente o ya producida, son tópicos habituales del cine y la novela negra que ahora Airtight Games quiere llevar a su propio terreno con una peripecia detectivesca-metafísica en la que la investigación tiene tanta importancia como la acción.

El estudio tiene un notable desafío por delante si quiere darle una coherencia estructural a la historia, y engranarlo en una mecánica de investigación convencional. Históricamente, es una audacia narrativa que o bien ha pecado de llevar demasiado de la mano al espectador, como en *L.A. Noire*, un tren de la bruja que sustituye a la bruja por tropos del cine negro clásico, eso sí, perfectamente fotorrealistas, o bien de que la «investigación» se reduzca a un mero pasearse por un escenario buscando objetos que se resalten para ser examinados y luego encajar las piezas disponibles del puzle, como en una aventura gráfica mediocre.

Una auténtica investigación debería dar al jugador la impresión de que está ordenando un mundo vasto y caótico, y es complicado construir esa farsa de cara a jugadores que ya se saben todos los trucos del manual. En las secuencias de juego (y mucha cinemática) que hemos tenido ocasión de tantear en *Murdered*, por desgracia, el temor no se disipa: elementos del decorado brillando como si alguien hubiera desparramado sobre ellos sustancias fluorescentes, la ventaja de poseer solo a quienes el juego decide para así descubrir lo que al juego le interesa, un atravesar según qué paredes por ser fantasma y otras no… porque no (en una reformulación del viejo truco de las paredes invisibles)… El resultado, al menos en su arranque, es algo bobo y obvio pero, tampoco nos pongamos estupendos, nada que no se parezca a cualquier aventura narrativa mediana que ya hayamos jugado. Porque como muchas de esas aventuras medianas, lo que sí tiene *Murdered* es una ambientación cuidadísima y ciertos hallazgos gráficos, muchos de ellos, precisamente, para indicar al jugador objetos con los que puede interactuar. La ambientación de serie negra también funciona perfectamente, y despliega detalles de buen gusto sobre todo en el protagonista, que además de estar muy cuidado en lo visual y verbal, está escrito con una apropiada sensibilidad que hace pensar que las palabras de Shiokawa al citar como referente al John McClane de *La Jungla de Cristal* no son palabrería: esa mezcla de distanciamiento irónico, humana vulnerabilidad y cinismo desbordante están aquí tanto como en la inmortal creación de Bruce Willis.



Hay mucho que mejorar en *Murdered*, y casi todo referente a la parte no-sobrenatural, la de las investigaciones. La apuesta es arriesgada, pero si llega a buen puerto, habrá merecido la pena toda esta fantasmagoría.

JOHN TONES



Abajo: Sin duda, del diseño visual del juego lo más interesante es esa especie de limbo donde habitan los fantasmas, lleno de señales, de recuerdos que se repiten en bucle, y de inscripciones enigmáticas que posiblemente lleguemos a descifrar.



EL TEMA «GHOST TRICK»

NO PUDIMOS EVITAR la tentación de preguntar a Struder acerca de los parecidos de *Murdered* con *Ghost Trick*, la reciente aventura anime de Capcom que contaba también la historia de un detective investigando su propio asesinato. Así nos despeja las dudas: «Shiokawa-san comenzó el desarrollo del concepto que acabaría convirtiéndose en Murdered en 2009. Por entonces Ghost Trick no había salido, y por tanto no ha tenido apenas impacto en nuestra historia. En cambio, la película *La Jungla de Cristal* nos ha dado unas pautas a seguir: todo empezó cuando Shiokawa se preguntó qué habría pasado si John McClane hubiera muerto en el edificio de la película".



Eric Struder

Jefe de diseño

Ponemos el dedo en la llaga acerca de «Murdered», sus parecidos razonables y sus nuevas mecánicas.

¿Cómo creasteis las mecánicas de investigación del juego?

Fueron idea de nuestro director creativo de Square-Enix, Shiokawa-san. Revisó decenas de investigaciones reales buscando elementos que pudieran aplicarse a un juego en el que un fantasma investiga su propio asesinato. Decidió que lo importante era definir cómo interactuar con un mundo que para Ronan era intangible por su nueva condición, y lo transmitió al equipo. Cuando tuvimos una idea clara de qué se podía y qué no se podía hacer, nuestro departamento tecnológico lo implementó en una herramienta, y con ella empezamos a crear distintas investigaciones. Saber cuáles son los límites de Tonan es crítico para entender la estructura y ritmo de las pesquisas, y cómo los jugadores deben pasar de una pista del caso a la siguiente.

***L.A.Noir* también se basaba en una investigación, aunque su forma de plasmarlo en pantalla fue discutida por la crítica. ¿*Murdered* va más allá de las ideas de *L.A. Noir*?**

LA Noir es un ejemplo perfecto de investigación dentro de un videojuego, y sin duda fue una influencia durante el desarrollo de *Murdered*. Es bueno saber de dónde vienen los juegos, en qué han conseguido sus objetivos, y dónde han tenido problemas. Es una forma de aprender, y también un método para diferenciarse, para asegurarse de que no estás repitiendo esquemas de otros juegos. Siempre quieres hacer un juego único, uno que tenga sentido por sí mismo, y creo que lo hemos logrado con *Murdered*. Con la historia de un fantasma resolviendo su propio asesinato, tenemos la oportunidad de crear nuevas formas de aproximarse a las escenas del crimen.

¿Cómo trabajasteis las limitaciones y ventajas de un protagonista que es un fantasma (volar, atravesar paredes, poseer gente...)?

Creamos una hoja de cálculo en la que planificamos cómo un fantasma interactuaría con nuestro mundo. Hubo mucho borrar ideas, ir atrás y adelante con la cuestión de qué es físico para un fantasma, cuáles son sus limitaciones en el mundo real y cómo se mueve por él. Parece una cuestión muy mundana, pero era crucial plantearse no solo cómo un fantasma interactúa con nuestro mundo, sino también qué poderes tiene. Cuando nos perdíamos un poco con esas reglas o no sabíamos cómo resolver un problema particular de diseño, retrocedíamos en esa matriz de reglas, y siempre que permaneciéramos fieles a esas reglas del mundo que habíamos creado, encontrábamos una solución para todo.

¿Cómo habéis equilibrado las partes de acción, aventura e investigación?

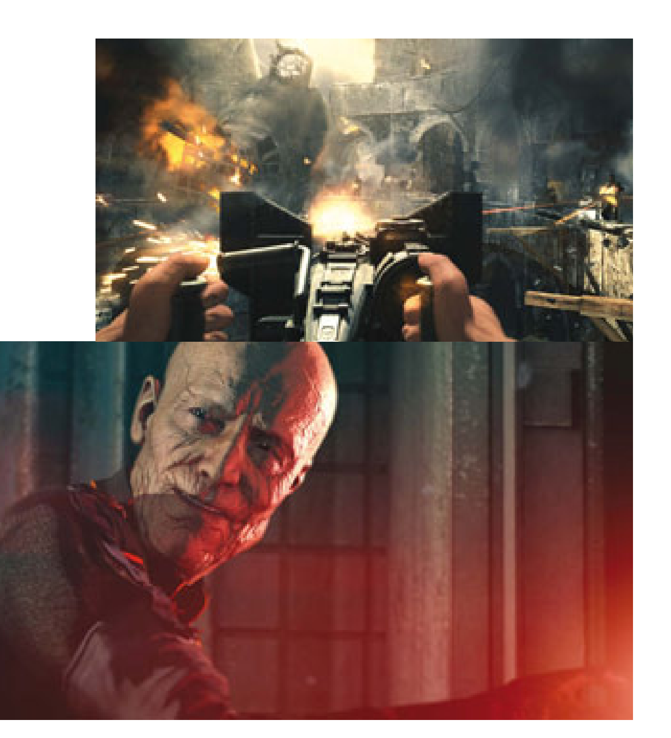
Hay dos partes de las que hay que estar particularmente atento cuando montas un juego como *Murdered*. En las secciones de investigación hay que equilibrar descubrimiento y frustración. Es bueno para el jugador perderse y que investigue, pero al mismo tiempo debe percibir que está progresando para no frustrarse. En cuanto a los choques con los enemigos, su misión principal en *Murdered* es la de perturbar el ritmo emocional del juego. Hemos descubierto que si el jugador se limita a ir de caso en caso, solo resolviendo investigaciones y sin hacer nada más, se aburre. Los enemigos en el juego permiten romper esa monotonía y dan algo alternativo que hacer a los jugadores. Además, como enfrentarse a los demonios en el juego es una experiencia muy intensa, se crea una situación de tensión que permite que el jugador esté en constante alerta.

■ Arriba: Criaturas mecánicas gigantes al servicio de Hitler y el destino del mundo en la bocacha de tu metralleta: hecho.

Wolfenstein: The New Order

CONCEPTO ■ El pegatiros original vuelve dispuesto a recuperar todo lo que mola del juego. Incluyendo botiquines.

El Hombre en el Castillo 2: a Tiro Limpio



■ Arriba: Willhelm Strasse, científico loco, Obergruppenführer del parte más Hydra de las SS y sádico redomado. El primer malo en años al que tengo ganas de llenar de plomo hasta agotar todas las balas del planeta. Ya veréis por qué.

Necesitamos a *Wolfenstein*. Necesitamos que el género, absorbido por el un seudorrealismo propagandístico, vuelva a ser una especie de locurón y adrenalina, una orgía de excesos en multidosis de plomo caliente, que se deje de chuminadas a lo Tom Clancy y nos dé lo que de verdad importa: 110 kilos de furia polaca americana reventando perros-robot nazis. Menos *Call of Duty* y más lilolilo.

Y, hasta aquí, Machinegames cumple, nos colma de regalos y nos promete amor eterno: botiquines, piezas de armadura, munición por los suelos, armas muy brutas... Sin renunciar a las obligaciones contemporáneas: el juego tiene un entusiasmo gráfico, un cierto gusto por la cinemática y, sorpresa, un componente narrativo memorable.

The New Order es más ambicioso de lo que parece. Nuestro protagonista, el comando B.J. Blazkowicz, debuta con un asalto a la fortaleza nazi siguiendo todas las fórmulas posibles para, a la hora y poco, torcernos la muñeca y demostrarnos que el mal a veces gana.

Lo que prometía ser un descerebrado pegatiros contra bestias nazis mutantes y criaturas cibernéticas concebidas por émulos de Mengele, de golpe se convierte (con una elipsis en cámara que ya quisieran muchos directores de cine) en una revisión de El Hombre en el Castillo, de Philip K. Dick: los nazis han ganado la guerra, Estados Unidos hincó la rodilla, Rusia se ahogó en su propia sangre. Y, desde Europa del Este, un solo hombre, arrojado 15 años al futuro lesión cerebral mediante, decide contraatacar. El guiño es magnífico: Wolfenstein siempre fue el Castillo Wolfenstein, y ligar el título con la novela de Dick es un movimiento elegante para indicar que en Machinegames hay tantos sesos como olor a pólvora.

> "Nuestra meta es crear una aventura de acción inolvidable que llene de orgullo al fan del pegatiros"
> JENS MATTHIES, CREATIVE DIRECTOR AT MACHINEGAMES

/// No es la única referencia. Los escenarios, que podemos destrozar medio a placer, rememoran en ocasiones grandes escenas de acción, desde todo el *Comando* de Mark Lester (constantemente) hasta el tiroteo del pasillo de *Matrix*. *Wolfenstein* es un carrusel



JACKASS ANTIFA

La guerra, en la vida real es cobertura, tensión, disparar a ciegas y dos logros a elegir para volver a casa: estrés postraumático o una bolsa negra cerrada. Para Blazkowicz, la guerra de *Wolfenstein* consiste en deslizarte por el suelo como un Tony Hawk antifascista, blandiendo dos ametralladoras abriendo nuevos orificios corporales a los nazis. Y quien dice ametralladoras dice escopetas, porque nuestro protagonista es como el Javier Bardem de *Huevos de Oro*: le gusta tener dos de todo.



INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
País: Suecia
Compañía: Bethesda
Desarrollador: MachineGames
Lanzamiento: 2014
Género: Armas pasadas de moda
Jugadores: 1

Perfil

La mayor parte de los fundadores de Starbreeze fundaron MachineGames en 2009, y ZeniMax tardó un suspiro en ponerles bajo el paraguas de Bethesda, junto a id Software. Ahora que estos últimos se han quedado en nada tras la marcha de Carmack, le toca a los suecos ser protagonistas.

Historia

Wolfenstein: The New Order
2014 (Multi)

Apogeo

Cuando todavía estaban en Starbreeze, los de Machinegames ya demostraron con los *Riddick* que entienden como nadie lo de pegar tiros en primera persona. Ahora, el reto es mayor: están en Bethesda, la casa de id Software, los creadores del asunto.

de lo mejor del pum-pum monojugador, en el que mecánica, respuesta y diseño de niveles forman una santísima trinidad de la balacera *über*. Huele a viejo en sus esencias, pero todo lo que lo envuelve es nuevo y, más importante, mira hacia el mañana en vez de recrearse en la mera nostalgia.

Tampoco es tan extraño. La gente de Machinegames son, en buena parte, exStarbreeze, la primera Starbreeze que nos dejó dos títulos esenciales: *The Darkness*, en el que ya demostraron que Valve no eran los únicos capaces de generar emociones con un género en el que eres un arma y una cámara; y sobre todo el primer *Riddick*, uno de los títulos que definió la generación anterior (y que, por no variar, no compró ni dios). Con *Wolfenstein,* una franquicia agotada tras el fenomenal *Return* (¿qué te queda por decir después de un pegatiros de horror gótico y científicos locos?), están consiguiendo reinventar la rueda. Y meter un sistema de experiencia que glorifica el hecho de disparar. En vez de ganar puntos por acribillar peña, lo que obtenemos son puntos de estilo. ¿Quieres manejar mejor lo de llevar dos armas a la vez? Tírate al suelo y mata a cinco nazis en una deslizada. Aprende a devolver granadas. Haz cosas, y las harás mejor. Un credo digno de aplauso.

The New Order no tiene miedo al gore, al QTE, a la cinemática cuando sirve de algo, a torturar peña atada a una silla con una motosierra o a plantar dos *mecha* nazis justo después de haberte empujado hacia la lágrima.

Nuestras tres primeras horas con el juego se han hecho cortísimas, pero han conseguido que recordemos cada segundo como si hubiese sido el mejor sexo con desconocidos posible: ése en el que parece que la otra persona estaba destinada a encalomarte.



Arriba: La Segunda Guerra Mundial que no acaba es el mejor punto de partida posible. **Abajo:** Ajá, varias rutas, enemigos en distintas alturas, trincheras imposibles... El diseño de niveles es magistral.

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle

CONCEPTO ■ CyberConnect2 tiene una pregunta: ¿cómo sería un videojuego de lucha japonés si estuvieses hasta las tetillas de LSD?

Contra todo pronóstico

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PS3
País: Japón
Compañía: Bandai Namco
Desarrollador: CyberConnect2
Lanzamiento: 25 de abril de 2014
Género: Lucha loca
Jugadores: 1-2

Perfil de CyberConnect2

Aunque llevan años atados casi en exclusiva a los *Naruto*, el impredecible estudio nos ha dejado joyitas como *Asura's Wrath* y rolazos nipones de pura cepa como la serie *.hack*. También están haciendo sus pinitos en el mundo móvil, y algo más de experiencia en el portátil.

Historia

Asura's Wrath / PS3/ Xbox 360 **[2012]**

Naruto: Ultimate Ninja Storm / PS3 **[2008]**

.hack//G.U / PS2 **[2006]**

Apogeo

Asura's Wrath era un no parar de excesos: en aspecto gráfico, en combates desmesurados y en mirarse (desde lejos) en el espejo de *Bayonetta*. Y a Capcom no se les ocurrió atarles en corto.

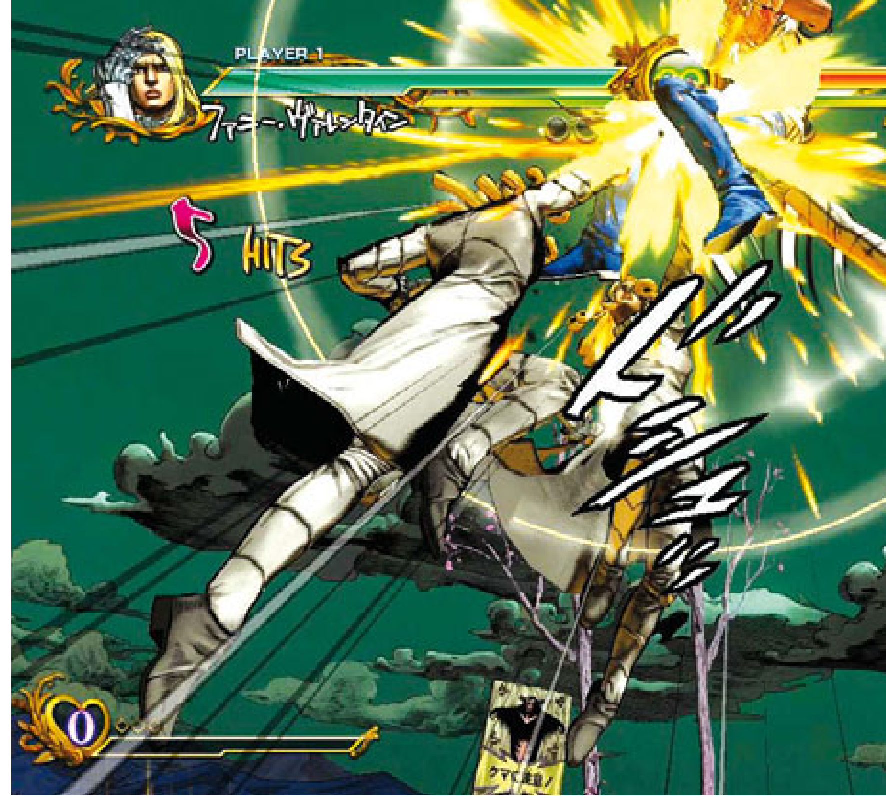
El subidón al enterarnos de que Bandai Namco iba a publicar en España esta joyita extraña de CyberConnect2 no ha hecho sino aumentar con la versión de prueba. La apuesta a lo mejor es una recompensa al estudio por la labor de albañilería narutera con la que llevan años llenando de billetes a Namco. Porque, a ver, el manga de *JoJo's Bizarre Adventure* lo han leído cuatro (no, Otaku, tú no cuentas, vete con los Astrud), la serie terminó en 2004 y en Occidente aún no se han dado cuenta, y así hasta el infinito. Decir que es de culto (aquí) es poco. Aunque, curiosamente, si por algo es conocida la saga que enfrenta a las familias Joestar y Brando es por sus juegos, que llevan petándolo desde tiempos de los 16-bit, aunque sea en la distancia. Pero, al lío: Cyberconnect2 aquí se ha puesto el traje de faena de *Asura's Wrath* para parir un sueltamamporros que parece de Platinum/Clover. Vale, a lo mejor no llegan tan alto, pero nos entendemos: una estética personalísima, un combate mucho más sólido de lo que suelen dar en *Naruto* que anticipa una lucha con mucha chicha.

1 ES UNA VERSIÓN MEJORADA

La versión japonesa trató de adueñarse de un modelo de negocio más propio del móvil que de un juego en caja a precio completo. El título gasta una especie de baterías cada vez que quieres pelear. Usa demasiadas y no podrás jugar hasta que se recarguen... O pagues. Y el juego tiene mucho, pero que mucho contenido por atizar (más de 40 personajes, para empezar). Como eso en Europa sería como ponerle un cinturón de explosivos al juego, en nuestra versión las pilas se recargan un 75% más rápido.



3



> "Esto es lo que os espera: peleas con estilo, gráficos deslumbrantes, varios estilos de combate y un juego de lucha muy técnico"
>
> NAMCO BANDAI





2 NIVEL DE PARODIA-HOMENAJE: ELEVADÍSIMO

La versión occidental vendrá un poco capada porque hay mucho abogado hambriento, pero en *JoJo's Bizarre Adventure* existen una especie de fantasmas coleguis de los protagonistas -los Stand- que, en muchos casos, llevan nombres de grupos de música (la idea de que seis demonios-bala llamados Sex Pistols te tuerzan la tocha). Los diseños del mangaka Araki, diseñador de moda, se notan por su parte en Guile y Rose de *Street Fighter* y el Benimaru de *KoF*.

3 PUEDES PELEAR A CABALLO

Hazle una segada a mi caballo, anda. Los protagonistas del juego son pijos ingleses decimonónicos y, entre sus distintos estilos de lucha, está el ecuestre a lo Raoh eh *Hokuto no Ken*. ¿Estilos? Ajá, tienes Hamon para pelear a lo *Street Fighter*, y puedes invocar a los Stand a lo *Persona 4 Arena* para jugadores avanzados. Incluso puedes montar a caballo y repartir desde la grupa. El resultado son cuatro movimientos básicos, más velocidad, y especiales como si no hubiese un ápice de litio en el seso del tío que lo imaginó.

4 ES UN JUEGO MAZO TÉCNICO

Oye, cuentaframes, esto os interesa: aparte de tres estilos distintos, tiene *parries* con mecánica propia. Tan importantes como lo eran en *Street Fighter III: Third Strike*. El juego es un poco particular. Es un versus 2D con planos (que no escenarios) 3D. Un buen parry no bloquea el ataque, sino que permite dar un pasito lateral mientras el contrincante termina su movimiento, dejándolo vendido. Aquí tienes dos opciones: lucirte con tu propio combo manual mortífero, o realizar uno semiautomático, pero menos efectivo.

5 ES UN SINDIÓS.

Tanto el manga como el anime se dividían en ocho partes, cubriendo varias generaciones de enfrentamiento entre clanes. Como CyberConnect2 son famosos por su fidelidad, el modo historia recorre cada temporada en orden, dándonos puntos con cada victoria, que invertiremos en comprar todo tipo de desbloqueables, desde los personajes derrotados hasta aspectos nuevos para los que ya tenemos. Por cierto, cada vez que nos enfrentemos a un enemigo, utilizarán un estilo diferente, con lo que se mantiene un tono impredecible que asegure horas y horas.



Broforce

CONCEPTO Los ochenta nunca murieron, solo se echaron la siesta para reaparecer 30 años después en forma de autohomenaje constante. Y esta vez, vienen con los 90 de la mano.

America, fuck yeah!

En esta revista consideramos que algunos de los mejores videojuegos que existen lo son porque no se toman en serio a sí mismos, porque saben que son pura diversión condensada y absurda. *Broforce* entra dentro de esta particularísima acepción por esa sencillez con la que plantea el homenaje al héroe de acción de los ochenta, al tipo duro que grita un YEAH cada vez que hiza una bandera de EEUU y que puede cargarse él solo un par de miles de insurgentes descerebrados con un lanzacohetes, una ametralladora gatling o montón de dinamita.

Borforce te mete en el pellejo de todos estos sacos de anabolizantes con piernas, pone un preciosísimo y cuidadísimo apartado gráfico que recae, como podéis ver, en el píxel gordo; y le da una jugabilidad que recuerda muchísimo a los shooters arcade de hace unas decadas, especialmente *Metal Slug*. Como podéis intuir, la acción es descacharrante, la sangre y los enemigos que no saben lo que está pasando abundan y la sucesión de héroes con sus diferentes armas y estrategias de combate hace que morir no sea un problema: a rey muerto, rey puesto, y si Brocop cae, le reemplazará Bronan, y a él Bro Hard, y así hasta que te quedes sin vidas. Todos los personajes están retratados con la fidelidad que cabría esperar de un grupo de fanáticos del cine de acción palomitero. Esperemos que no haya demandas por derechos de imagen.

Todavía está en fase beta, *Broforce* apunta maneras y será uno de los hitazos indies de este año. Ya se puede probar pagando por adelantado y promete añadir un editor de mapas, y un multijugador online de hasta cuatro jugadores (ahora mismo, solo es local), así que no le perdáis el ojo.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: EEUU
Compañía: Devolver Digital
Desarrollador: Free Lives
Lanzamiento: 2014 (Acceso anticipado)
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

Free Lives es un estudio que ha empezado a ganar notoriedad gracias a *Broforce*, que nació como un simple minijuego pero que dado su éxito, han decidido convertir en un título completo.

Historial

Broforce
PC [2014]
Ore Chasm
PC [2013]
Death Smashers
PC [2012]

Apogeo

Estamos ante un estudio pequeñito y que apenas tiene dos años, pero la verdad es que *Broforce* ya nos puede servir como punto álgido y maravilla jugable del equipo.

SI MUERO, OTRO CUMPLIRÁ LA MISIÓN

LA MECÁNICA fundamental del juego es que si tu héroe muere, otro reemplazará su lugar y seguirá peleando desde el último checkpoint, esto es, la última bandera de EEUU. Cada vida equivale a un personaje, y cuantos más rescates, más tendrás. Morir suele ser difícil porque los enemigos son bastante lelos, pero de vez en cuando te sorprenden o activan alguna explosión en cadena que te alcanza o, bueno, tú mismo revientas un tanque de gasofa y la lías gorda.

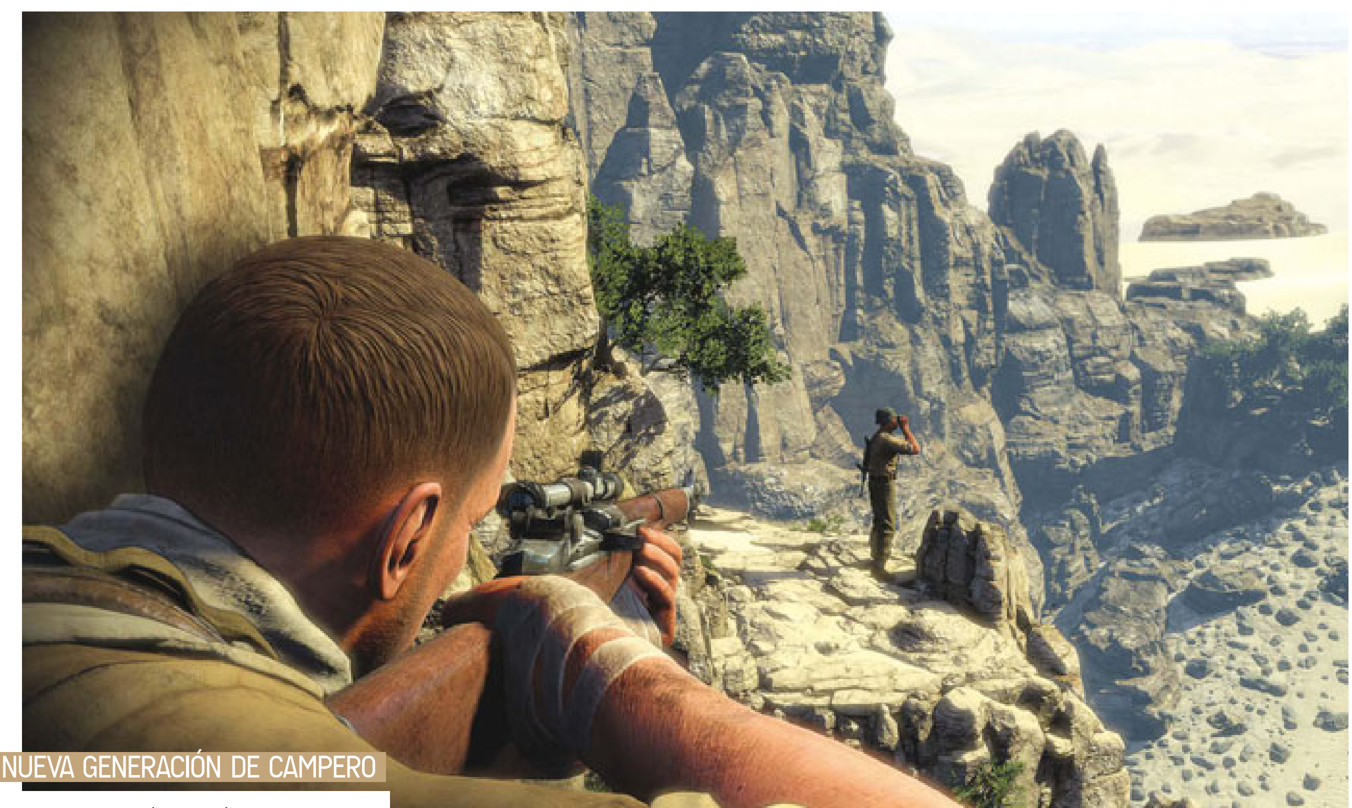
MÁS TONTOS QUE ABUNDIO

■ MUCHOS DIRÁN que la IA del juego es nula, y es cierto, pero eso es parte de la gracia del mismo. Los jefes sí son complicados y hay algunos enemigos cuyos patrones se van complicando a medida que se avanza, pero existe un placer muy sencillo en reventar decenas de *minions* de un cañonazo mientras haces un doble mortal y todo el terreno del mapa se destruye en una lluvia de píxeles.

SALVANDO A TUS BROLEGAS

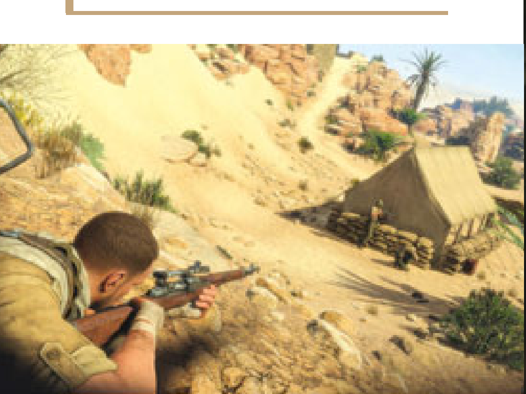
■ SALVAR A prisioneros de guerra es fundamental: sirven como vidas y para ir cambiando entre personajes de forma aleatoria. Si liberas a un buen número de ellos, el plantel de personajes irá creciendo y podrás ir cambiando la forma en la que juegas, que no es lo mismo hacerlo dando sablazos con Bronan que utilizar las balas que rebotan de Juez Brodd o la gatling de Brominator.

■ Abajo: Nunca nos habríamos imaginado diciendo esto hace unos años, pero volver a la Segunda Guerra Mundial es refrescante tras tantos años de shooters contemporáneos. La ambientación es excelsa y los entornos van a ser más abiertos, supuestamente, permitiendo nuevas formas de infiltración.



NUEVA GENERACIÓN DE CAMPERO

SNIPER ELITE 3 se lanza en Xbox 360 y PS3, pero también en Xbox One y PS4 (algo que en el equipo de desarrollo han destacado). "Debido a las versiones de nueva generación, algo como un tanque está llevando un 30% más de tiempo por la fidelidad de las texturas y la teselación mejorada. Obviamente, queremos usar la fidelidad que permiten las consolas lo mejor que podamos, por lo que tenemos que organizarnos y planificar aún mejor". Es algo que nos gusta escuchar, incluso si esto significa que los juegos tardarán más en lanzarse, pues al menos se esfuerzan en que el desembolso por las consolas merezca la pena. En Rebellion lo tienen bien clarito.





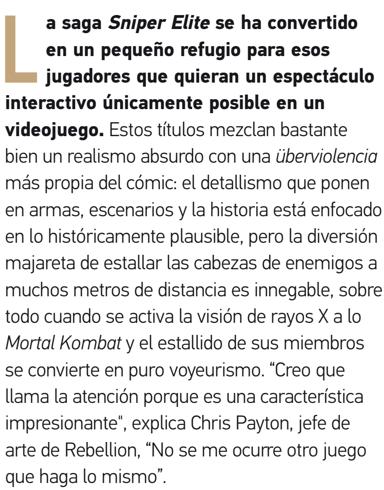
■ Derecha: Aunque puedes ser un fantasma en ciertas misiones, la tentación de reventar unos cuantos cráneos es demasiado para nosotros. ¡Matar es divertido!



Sniper Elite 3

CONCEPTO ■ La tercera parte de la saga *Sniper Elite* lleva sus absurdas muertes al norte de África durante la Segunda Guerra Mundial.

Sé amable y profesional, pero ten un plan para matar a cualquiera



La saga *Sniper Elite* se ha convertido en un pequeño refugio para esos jugadores que quieran un espectáculo interactivo únicamente posible en un videojuego. Estos títulos mezclan bastante bien un realismo absurdo con una *überviolencia* más propia del cómic: el detallismo que ponen en armas, escenarios y la historia está enfocado en lo históricamente plausible, pero la diversión majareta de estallar las cabezas de enemigos a muchos metros de distancia es innegable, sobre todo cuando se activa la visión de rayos X a lo *Mortal Kombat* y el estallido de sus miembros se convierte en puro voyeurismo. "Creo que llama la atención porque es una característica impresionante", explica Chris Payton, jefe de arte de Rebellion, "No se me ocurre otro juego que haga lo mismo".

Pensamos en *Fallout 3*, pero bueno: no hay duda de que las excesivas muertes a cámara lenta son un signo que identifica a la saga. "Estamos todos bastante sorprendidos de la atención que recibió la cámara de muerte de *Sniper Elite V2*. Creo que la prensa pasó algo del tema, pero a los YouTubers les volvió locos", sigue Payton. Esta cámara y el espectáculo inherente de sangre juegan un papel lo que *Sniper Elite* quiere como serie: reflejar la vida y el trabajo de un francotirador de la Segunda Guerra Mundial.

Pese a lo exagerado, las cabezas estalladas y los cuerpos 'revueltos' de nuestras víctimas responden con tanta exactitud balística que casi te hace sentir que de verdad has matado a ese pobre diablo, algo que da peso al juego, si bien es cierto que convierte tu particular cacería de nazis en algo reconfortante (sobre todo tras haber tragado polvo africano durante las horas que te arrastrabas para llegar a una posición).

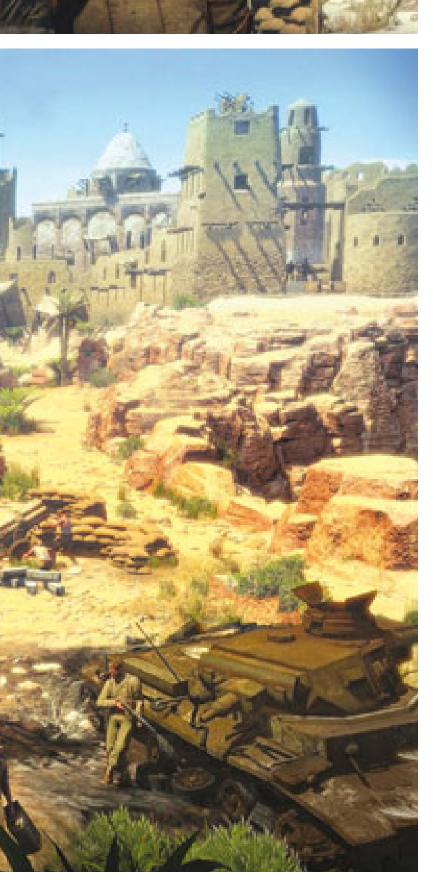
/// El norte de África es una extraña ambientación para la Segunda Guerra Mundial, y Rebellion lo sabe: "Creo que elegimos este lugar porque muchos juegos olvidan esta parte del conflicto. Los británicos, los italianos, los alemanes y los americanos estuvieron ahí luchando, por lo que es interesante contar qué pasó en ese frente de la guerra".

Teniendo en cuenta que los otros *Sniper Elite* giraban básicamente en torno a matar nazis para llegar a puntos calientes del conflicto, *Sniper Elite 3* parece dar marcha atrás y no centrarse solo en la matanza. "Puedes no matar a gente en muchos de los niveles, por ejemplo", explica Payton. "Muchas de las misiones se centran en destruir objetivos, así que puedes matar solo a los soldados necesarios y evitar al resto o distraerlos para cumplir con tu trabajo".

Pese a que sus predecesores se centraban en Europa, en calles angostas y ciudades destruidas, pensamos que lo lógico en *Sniper Elite 3* era saltar al mundo abierto, pero Payton nos corrige antes de liarla: "Mundo abierto es quizá exagerado. *Sandbox* es más correcto porque hay varias formas de jugar los niveles: puedes liarte a tiros (lo cual suele llevar a una muerte prematura) o puedes aproximarte mas sigilosamente con diferentes niveles de disciplina". Esta forma de jugar está más o menos en la línea de otros títulos de hoy en día que permiten al jugador elegir cómo progresan en lugar de llevarles de la mano y forzarles a vivir el juego solo de un modo.

> "Se ha hablado un montón en la prensa sobre juegos que van a 1080p en PS4 y a 720p en Xbox One, pero nosotros estamos consiguiendo 1080p en ambas"
>
> CHRIS PAYTON, JEFE DE ARTE REBELLION

Desde luego es una decisión de diseño que no habría funcionado en *Sniper Elite 2*, pues la IA no era para nada avispada y las tropas nazis no dudaban en liarse a tiros antes de saber siquiera qué estaba pasando. Esta reacción hacía el sigilo algo imposible. "Una de las principales pegas que todo el mundo le puso a *Sniper Elite V2* fue esa", nos confiesa Payton, "que la IA era muy ortopédica y que solo con hacer un pequeño ruido a lo lejos, todo el ejército alemán se te echaba encima y sabiendo siempre dónde estabas". ¿Así que qué es lo que ha hecho Rebellion para resolver este problema? "Todo el sistema de inteligencia ha sido rehecho y ahora es más creíble y los niveles más abiertos permiten a los enemigos hacer muchas más cosas". En breve veremos si es cierto.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multi
Origen: Reino Unido
Compañía: 505 Games
Desarrollador: Rebellion
Lanzamiento: Segundo trimestre de 2014
Jugadores: 1-2

Perfil del desarrollador

Rebellion lleva ya unos años entre nosotros, produciendo desde 1992, empezando por la Atari Jaguar y saltando más adelante al PC, pero manteniendo siempre presupuestos humildes y apostando por fórmulas que, aunque no les han dado un éxito apabullante, son al menos diferentes.

Historial

Sniper Elite V2
Multi [2012]
NeverDead
PS3, 360 [2012]
Aliens Vs Predator
Multi [2010]

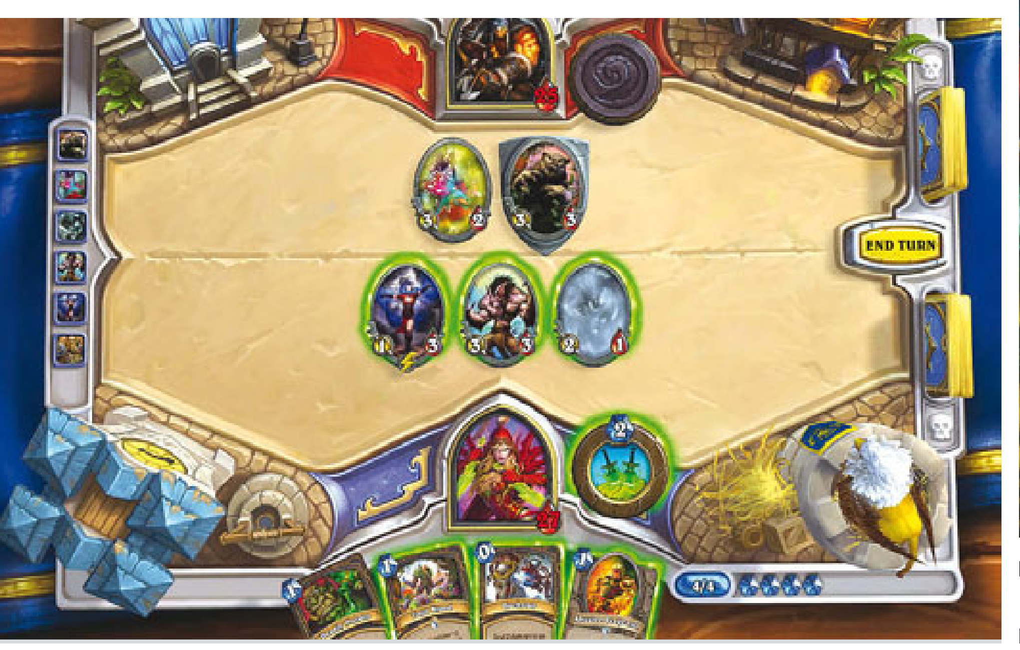
Apogeo

Aliens Vs Predator contenía algunas ideas frescas. PErmitía controlar tanto como marine como alien como depredador, algo que le daba una duración y una variedad que se echa de menos, incluso si el juego salió en 2010.

MÁS WORLD OF WARCRAFT

PUEDE QUE LA base de *World Of Warcraft* ya no sea tan potente, pero con casi 8 millones de suscriptores, sigue siendo la referencia de los MMO de pago mensual. El anuncio de una nueva expansión *Warlords Of Draenor* (la quinta ya), prevista para este año, y el éxito inicial de este *Hearthstone* (al que se le augura un futuro esplendoroso en tabletas) demuestran que aún le queda cuerda para rato. Por si esto fuera poco, también tienen casi a punto el MOBA *Heroes of Storm*, donde los personajes de *WoW*, *Diablo* y *Starcraft* darán la versión Blizzard de un género que, curiosamente, nació como mod de sus juegos.

Arriba: El desarrollo de *Hearthstone* ha contado con un equipo muy reducido para lo que suele ser Blizzard: menos de 20 personas al mando de las versiones táctiles y para ordenadores.





Arriba: Todavía no se ha descartado la llegada de *Hearthstone* a consolas. Aunque de momento están más pendientes de clavar las versiones móviles, un territorio más o menos nuevo para Blizzard.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma:
PC, Mac , smartphones
País:
Estados Unidos
Compañía:
Blizzard
Desarrollador:
Blizzard
Lanzamiento:
Ya disponible
Género:
Naipes de batalla
Jugadores:
1-2

Perfil de Blizzard

Tras una serie de ports (*Battle Chess*) y títulos propios bastante interesantes (*The Lost Vikings*), Blizzard arrancó la serie *Warcraft* en 1994 con *Warcraft: Orcs & Humans*, estrategia sin turnos para roleros sin complejos. Dos años más tarde llegaría *Diablo*. El estudio lleva dos décadas siendo el dedo en el ojo de los que dicen que no puedes ganar pasta en PC.

Juegografía

Diablo III
2012
[PC, Mac, PS3, 360]
StarCraft
1998 [PC, Mac, N64]
Justice League Task Force
1995 [SNES]

Apogeo

Que su MMO *World Of Warcraft* mantenga tantos millones de suscriptores de pago tras una década nos parece increíble. Casi tanto como convertir a la saga *StarCraft* en un deporte virtual global, especialmente en Corea del Sur.

Hearthstone: Heroes Of Warcraft

CONCEPTO La meta azul de *Breaking Bad* en forma de juego de cartas online F2P de *Warcraft*.

Las cartas sobre la mesa

Desde la aparición de *Magic* han sido muchos los aspirantes al trono de Wizards of The Coast, últimamente en formato virtual, gracias a la popularización de lo táctil y las microtransacciones. El desembarco de Blizzard con *Heartstone* en este campo significa que las cosas acaban de ponerse muy serias para el resto de rivales.

Hearthstone no solo cuenta con el poder de la marca *Warcraft* y la experiencia de un megaestudio acostumbrado a convertir en oro todo lo que toca, sino que es por derecho propio una de las experiencias más adictivas que hemos visto en años. De hecho, lo que nos sorprende es que Blizzard no haya optado antes por explotar así su marca estrella.

Tampoco nos quejamos de la espera: el resultado, de momento, es un título pulido, con una sensación muy física, de estar jugando en una mesa cuqui y dedicada, una partida de cartas coleccionables bajo el prisma de la realidad aumentada (Heartstone: el simulador de cartas coleccionables que no existen). La mecánica es tan profunda como simple, y la presencia de un universo tan establecido facilita las cosas mientras dominamos los rudimentos del combate.

Un proceso de aprendizaje que dura un par de partidas, de ritmo frenético y cuidada pedagogía. El juego, bastante equilibrado, se domina en un par de horas, pero la victoria ya es otra cosa: entre las variantes, la suerte (y los billetes que inviertas, claro), *Heartstone* pronto se convierte en un agujero negro, que absorbe al jugador en un universo de hechizos, criaturas y todas las bases exigibles a un *Magic* del siglo XXI.

/// La premisa también bebe del título original de Wizards. Cada jugador representa a un héroe con una cantidad de puntos de vida, y el objetivo es que el rival muerda el polvo, entre invocaciones y hechizos (algunos exclusivos de cada héroe, personalizando más la experiencia). El contador de maná aquí no depende de tierras, sino que parte de una cantidad fija y aumenta según pasan los turnos (y se incluyen cartas en la ecuación), limitando las aperturas pero marcando el camino a un juego que crece en intensidad y posibilidades cada pocos segundos. Esta escala creciente también ayuda a que las partidas sean rapidísimas, más propias del objetivo de un juego de móvil que de la complejidad de *wargame* que son algunas partidas de *Magic*, o del ritmo pausado del *Scrolls* de Mojang.

> “Nos hemos centrado en crear un juego entretenido que sea sencillo, pero sin renunciar a la profundidad”
> **MIKE MORHAIME** DIRECTOR EJECUTIVO DE BLIZZARD

Todos los jugadores empiezan con un solo héroe (heroína: la Maga Jaina Proudmoore) y, desde ahí, comenzamos duelos contra otros jugadores o el ordenador hasta desbloquear los nueve héroes, cada uno con sus propios niveles de experiencia (que, a su vez, dan la posibilidad de acceder a cartas exclusivas).

Con una premisa así, la tentación del lado oscuro del F2P parecía sencilla para Blizzard, pero el estudio ha optado por respetar a los jugadores. El que quiera gastarse pasta en cartas extra puede, pero no es necesario para disfrutar del juego. La fórmula mágica del F2P benévolo, vaya: que el título te llame a dejarte pasta en él (y que lo que te da esa pasta puedas conseguirlo jugando, que también es importante), en vez de forzarte con malas artes. La idea de crear una comunidad de duelistas tan potente que quieras estar ahí, con o sin dinero de por medio para construir nuestra baraja.

Quizás la mejor idea que han metido para tal fin sea la Arena, un modo torneo donde es necesario soltar oro del juego (o dólares) para entrar. Es una muerte súbita con barajas más o menos aleatorias donde tres derrotas te expulsan de la contienda, y donde reside la mayor compulsión del juego: en la idea de que estás arriesgando lo ganado vía cartera o duelos previos en los modos abiertos. En cuanto añadan un modo espectador en condiciones y un par de opciones similares de torneo, *Hearthstone* tiene el potencial para convertirse en el próximo megaton de los e-sports. Y sin necesidad de entrenar físicamente los deditos para conseguir reflejos de surcoreano.





Arriba: Lento, pero seguro, el desarrollo de *Hearthstone: Heroes Of Warcraft* ha llevado más de dos años antes de presentar su primera beta. Tiempo invertido, sobre todo, en equilibrar las cartas.

■ Abajo: Hay un nivel en el que tendrás que coger un teléfono y acercártelo a la oreja. Son detalles como estos los que nos hacen pensar que Untold Games quiere crear la mejor experiencia de realidad virtual posible. Derecha: Parece que a André le sobra el tiempo (perdón).





Loading Human

CONCEPTO ■ André, paciente de Alzheimer, está conectado a un programa llamado Loading Human con el que espera preservar sus memorias y curarse. Pero no todo es como parece en su cabeza.

Gracias por los recuerdos

La Realidad Virtual tiene muchísimo potencial. Lleva siendo anunciada como el futuro de los videojuegos desde hace décadas, y la idea de sumergirse en un mundo intangible y generado de forma artificial ha sido una fantasía de la ciencia desde hace incluso más tiempo. Pero es ahora cuando estamos creando la tecnología que nos va a permitir hacerla realidad. Y gracias a la posibilidad de ponernos en la perspectiva en primera persona de un personaje, artilugios como Oculus Rift tienen el potencial para contar historias íntimas y personales.

Esa es la meta de *Loading Human*, definido por el guionista y director Flavio Parenti como *¡Olvídate de mí!* más *Monkey Island*. Como descripción se pasa un poco de conceptual, pero después de haberlo probado, hemos de reconocer que somos incapaces de encontrar una forma mejor de definirlo.

Con Oculus Rift y el controlador Razer Hydra, los jugadores darán vida a André Gibson, un brillante escritor aquejado de Alzheimer. La mujer de André, Michelle (científica ganadora del Premio Nobel) ha inventado un método para salvarle: imbuyendo su mente consciente en un robot. La mecánica de juego, pues, consiste en que André reviva sus memorias según las escanea, contemplando lo ya vivido de nuevo, en tiempo real. Michelle, una chica para la que el autosacrificio no tiene límites, se transfiere al mismo robot que André y usa sus recuerdos para completar los de su hombre. Un potencial follón neuronal.

La premisa es, desde luego, refrescante e interesante, y logra emplear las propiedades únicas de Oculus Rift para ofrecer una experiencia de juego que hace empatizar con el personaje de André. El juego es, en realidad, un *point-and-click* con un envoltorio lujoso, reimaginado para que funcione como una experiencia 3D completamente inmersiva. Los primeros veinte minutos del juego son un tutorial: Michelle ha convertido la casa en una especie de puzle gigante y hay que encontrar una serie de objetos para acceder al laboratorio. Se aprende así a orientarse con el Rift y a usar los controles del Razer Hydra. Es una experiencia extraña, ya que cualquier objeto interactivo puede ser sujetado y observado desde cualquier ángulo. Por ejemplo, hay un puzle que obliga al jugador a coger un reloj de la pared, darle la vuelta y coger una llave de su dorso.

> “La palabra más importante cuando hablamos de la experiencia de juego de Loading Human es interacción”
> NOTA DE PRENSA -LOADING HUMAN

/// “Hemos descubierto que los no-jugadores aprenden más rápido que los jugadores habituales a moverse por *Loading Human*,” nos cuenta Elisa Di Lorenzo, de Untold Games. “Los jugadores van hacia un objeto y esperan una animación después de interactuar con un objeto. En *Loading Human* funciona de otro modo. No queremos que nadie piense que este es el típico *point and click*, queremos que los jugadores exploren la vida y recuerdos de André, *apuntando* y *clicando* de verdad.” Esta filosofía de diseño se manifiesta durante el juego haciendo que los jugadores interactúen con los objetos de determinados modos (no hay inventario, por ejemplo, así que si tienes que mover un objeto a un sitio tendrás que cargarlo tú mismo). Esto da una presencia táctil y física al juego que hace que como jugador te puedas implicar más en lo que haces: por ejemplo, hay un momento en el que hay que desactivar una cerradura con las huellas de un cadáver, algo que hemos visto antes en muchos juegos, pero que nunca hemos tenido que *hacer*.

“Si vamos a tener una relación más íntima con los juegos,” dice Lorenzo, “necesitamos nuevas formas para llevar a los jugadores a la inmersión. Hemos pasado mucho tiempo en nuestros escenarios, estudiándolos a fondo y encontrando formas de que los jugadores crean que son André.” Hay aún bugs y errores en esta beta temprana del juego, pero el desarrollo solo acaba de empezar. Hay pasión y originalidad en el proyecto, sumadas a una historia única y una visión clara de cómo usar la Realidad Virtual. Si todo sigue avanzando en esta dirección, el Oculus Rift podría tener en este juego su primera *killer-app*.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: PC/Mac
Origen: Italia
Compañía: Untold Games
Desarrollador: Untold Games
Lanzamiento: Finales 2014
Género: Point-and-click
Jugadores: 1

Perfil

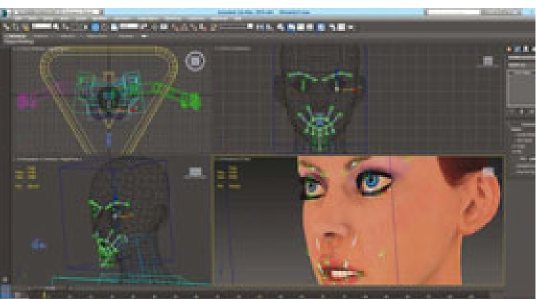
Untold Games nació cuando el actor, director y guionista italiano Flavio Parenti se reunió con un pequeño estudio de su país que había trabajado principalmente en juegos para móvil para plantearles *Loading Human*. Su visión de cómo usar Oculus Rift era muy similar y pronto comenzaron el desarrollo.

Apogeo

Estrictamente no es parte de la obra de Untold Games, pero Parenti ha dirigido una película llamada *Sogno Farfalle Quantiche* que experimentaba con distintas formas narrativas, y que posiblemente ha servido como ensayo para este juego de Realidad Virtual.



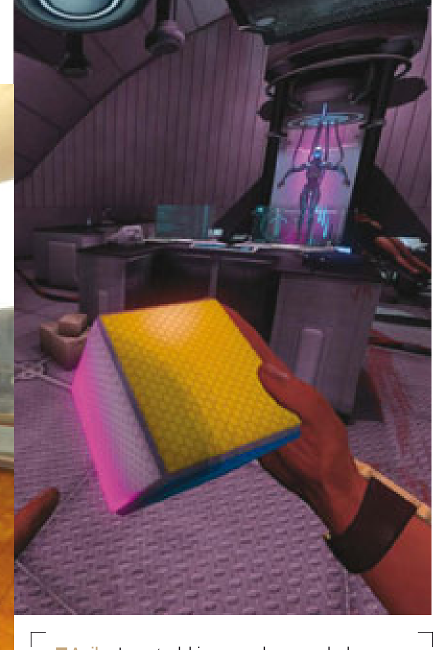
■ Abajo: *Loading Human* tiene una amplia variedad de objetos que coger, y con los que moverse, examinar, abrir, cerrar, tocar, arrojar, lanzar, leer y demás. Así pasamos un rato haciendo trizas el laboratorio de Michelle. ¿Por qué? Porque es divertido romper cosas, claro.



CUBIC FLAIR

UNO DE LOS puzles más maquiavélicos que hemos encontrado en nuestro viaje por este mundo virtual ha sido una especie de versión cúbica del juego de memoria de 'Simón'. André tiene que encontrar un objeto cúbico, descongelarlo (hay que derretir el hielo del cubo con una sartén) y entonces resolver el enigma del cubo. Cada una de sus caras parpadea en un orden que hay que replicar tocándolas. Esa tarea refleja el nivel de precisión que alcanza el juego, que sigue el movimiento de las manos del jugador con precisión insólita, ya que las virtuales se comportan exactamente igual que las reales. Es excitante, nuevo y estamos deseando repetir.

■ Abajo: Esta extraña perspectiva con ojo de pez es el resultado de estirar los gráficos y que con el casco de Oculus Rift, no te preocupes, resultan naturales.



■ Arriba: La parte del juego que hemos probado es una historia macabra e intensa, quizás reminiscente de las obras de James Smythe o Kazuo Ishiguro.

Abajo: Del mismo modo que *Don't Starve*, *Invisible, Inc* no te enseña mucho sobre sus mecánicas. Depende del jugador si quiere aprender y descubrir los trucos que se pueden usar, como por ejemplo, saber qué guarda va a verle en el siguiente turno.



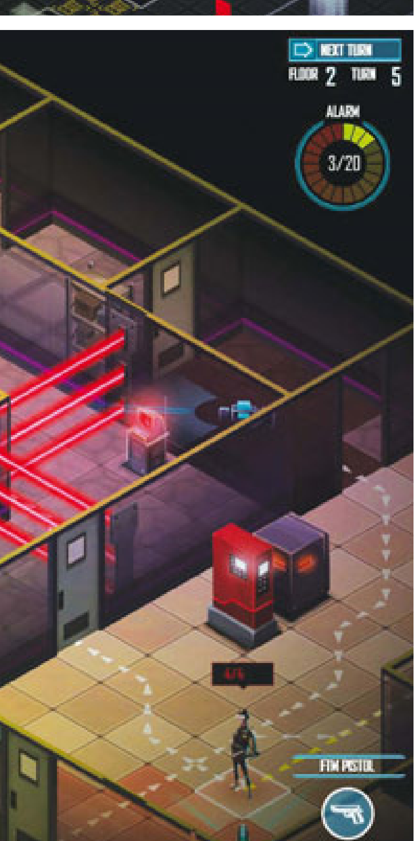
DENTRO Y FUERA

TIENES VEINTE TURNOS antes de que un comando de ataque aparezca, lo que supone, como puedes imaginarte, que la dificultad aumenta una barbaridad. Así, cada pantalla se convierte en un balance entre los riesgos que asumes, el tiempo que emplees y el dinero que consigues de esas cajas fuertes que están tan lejos de la salida del banco. Algunas pantallas, además, tendrán objetivos particulares, como robarle un pincho USB a un guarda antes de escapar. Tendrás que aprender a equilibrar tus opciones de salir airoso y de robar sin que nadie se entere. Y es que hay muchas más cosas implícitas en *Invisible, Inc* y sus mecánicas de lo que sugieren estas capturas.



Arriba: Acceder al panel de control principal es la clave para sobrevivir en cada planta, por lo que la habilidad de hackear terminales a través de muros es muy útil. Aunque, cuidado con esos agentes...





Invisible, Inc

CONCEPTO ■ Un RPG por turnos que, para variar, te premia si consigues evitar los combates ocultándote bien en las sombras. Es un giro suficiente para llamar la atención.

No te escondas, que queremos verte

El mundo está cambiando, señores, y la barrera entre las previas y las críticas se está estrechando. La culpa la tiene *Minecraft* y su acercamiento al desarrollo constante de su videojuego. *Invisible, Inc*, que está disponible en acceso temprano, es un RPG de infiltración por turnos y vista isométrica que funciona como un *roguelike*. Vaya descripcioncita, ¿eh? Demasiadas palabras, demasiado vacías en el fondo, de las que solo debes sacar que las gentes de Klei parecen haber tocado con un nicho del mercado. Sí, existen juegos como *Deus Ex: Human Revolution* y *Skyrim* que tienen toques de "RPG de infiltración", pero ninguno se centra en eso. Por esa razón, *Invisible, Inc* es algo especial, y eso que aún no ha salido de la fase alfa.

Juegas una parte importante de una organización de espionaje que se infiltra en grandes corporaciones del mundo, roban su valiosos recursos y, con suerte, sales vivo. Progresas a través de plantas creadas proceduralmente, yendo a espaldas de las patrullas de vigilancia, hasta que localizas y te metes en las cajas de seguridad, momento en el que empiezas a escapar. A veces, la casualidad estará a tu favor, y otras será cruel. Aún así, pese a los turnos, *Invisible, Inc* es excitante: cada decisión está impregnada del temor a que no sea la mejor posible.

Las diferentes clases de espía dan distintas ventajas, ya sea detectar maquinaria a través de muros , correr en silencio o poder usar, por lo que las opciones disponibles se adaptarán al set de reglas antes que tú. Tu visión está limitada al principio, así que tu grupo de agentes debe mejorarla, explorar el terreno, averiguar los patrones de las patrullas y, a ser posible, ir cogiendo todo el botín que encuentres. Todo en 20 turnos, porque tras eso, se da la alarma y empezarán a cazarte cuatro soldados. Por suerte, tienes varios ases en la manga si puedes hackear ordenadores para conseguir CPUs con las que acceder al panel principal y apoderarte de cámaras, desbloquear cerraduras, abrir nuevas áreas o incluso desplegar trampas. Ciertas empresas han implementado buena seguridad, sin embargo, que pueden activar penalizaciones aleatorias y siempre molestas.

/// Lo que posiblemente hayas entendido ya sobre *Invisible, Inc* es que es un juego construido por y para su mecánica, como todo buen RPG. Cada turno ofrece una multitud de opciones, y aunque rara vez tienes control sobre más de cuatro agentes (empiezas con dos, por cierto), cada turno dura un buen rato y puedes no solo ejecutar los mejores movimientos posibles, sino ir pensando en lo que harás poco después con esos guardas que pueden aparecer. Hay un nivel de profundidad que no todos los RPG modernos tienen, pero es que comprender las mecánicas de estrategia de *Invisible, Inc* es lo que lo hacen un juego impresionante, incluso a medio terminar.

Hay bugs aquí y allá, algunos de los cuales te fuerzan a reiniciar un nivel, pero *Invisible, Inc* merece la pena por 20 pavos en acceso temprano. La curva de dificultad es a veces algo aleatoria y la generación de niveles necesita más trabajo. Los beneficios de jugar a ser una sombra tampoco son todavía todo lo atractivos que deberían, pero con unas cuantas horas de juego hacen todo esto perdonable. Y es que está ejecutando algo completamente nuevo en un género que, por mucho que nos guste, lleva muchos años estancado y centrándose sobre todo en la parte del combate, como demuestran los clásicos *Shining Force*, *XCOM* o *Tactics Ogre*.

> "El mayor desafío al hacer un juego de infiltración es garantizar opciones interesantes más allá del combate"
>
> JAMES LANTZ KLEI ENTERTAINMENT

Hay aún bastantes preguntas en torno a *Invisible, Inc*, pero el potencial que tiene es impresionante. No sabemos a dónde va a llevar Klei el RPG de infiltración por turnos, pero el estudio ha demostrado con *Don't Starve* que su sistema de trabajo funciona, y ahora tienen más herramientas que nunca. Nos cuesta expresar lo tremendamente original de *Invisible, Inc*, pero gran parte de ello reside en cómo se han aproximado a convenciones como el RPG, el sigilo, los turnos y la vista isométrica. Es el nacimiento de algo nuevo.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC
Origen: EEUU
Compañía: Klei Entertainment
Desarrollador: Klei Entertainment
Lanzamiento: Sin fecha
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

El estudio independiente Klei Entertainment tiene una trayectoria corta, pero ha generado un impacto importante con unos juegos con mucha identidad, una jugabilidad depurada y una capacidad para saltar de un género a otro sin inmutarse y entendiendo perfectamente todos sus pequeños trucos.

Historial

Eets
2006 [Xbox Live]
Shank
2010 [Xbox Live]
Mark Of The Ninja
2012 [PC]
Don't Starve
2013 [PC]

Apogeo

Muchos dicen que *Mark Of The Ninja* es la obra cumbre de Klei, pero la verdad es que *Don't Starve* tiene detrás una base de jugadores y un mundo que está perdurando bastante en el tiempo. Su lanzamiento en PS4, además, lo ha llevado a aún más público.

Debajo: Puede que *Kingdom Come* sea un "juego de Kickstarter", pero han entendido mejor las posibilidades de animación facial del Cyengine que la propia gente de Crytek: le da patadas a las bocas de *Ryse*.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PC, Xbox One, PS4
País: República Checa
Compañía: Warhorse
Desarrollador: Warhorse
Lanzamiento: 2015
Género: Rolismo sucio
Jugadores: 1

Perfil de Warhorse

El nuevo estudio une lo mejor del desarrollo checo, combinando a los creadores de *Mafia* y *Operation Flashpoint* y *ArmA*. Los ex de Bohemia e Illusion Softworks se caracterizan por crear títulos de gran escala y trabajadas simulaciones, y *Kingdom Come* huele a continuación de esos logros previos.

Kingdom Come: Deliverance

CONCEPTO En Warhorse están hartos de elfos, dragones y magos pululando por los juegos de rol. ¿Su propuesta? Un rolazo medieval abierto, complejo y macarra, sin una gota de *fantasy*.

...Que Dios reconocerá a los suyos

La cita del titular está un poco desplazada cronológicamente en Kingdom Come: estamos en el siglo XV, en los albores del Renacimiento, con una Edad Media que ya va saliendo de la oscuridad monástica. La premisa, entonces, es la de un Medievo crepuscular, una idea parecida a la que manejaba *Red Dead Redemption*: la imprenta marca el camino del progreso, arranca la Europa de los Imperios...

Es un punto de partida magnífico para un juego de rol, con ganas de poner el peso en la simulación, de manos de un nuevo estudio cuyos miembros ya tienen bagaje en esto de jugar con el realismo y la Historia para plantear grandes títulos: *Mafia* y *Operation Flashpoint* fueron, en su momento, dos grandes ejemplos de cómo meter sustrato histórico para llevar más allá las virtudes de los *Grand Theft Auto* o de los pegatiros militaristas, respectivamente. Y ahora Warhorse pretende hacer lo mismo con el rol, alejándose de la ajada sombra de *Dragones y Mazmorras* que planea desde hace décadas sobre el medio.

> "Queremos combinar un combate cuerpo a cuerpo complejo y físico con la facilidad de manejo de un pegatiros en primera persona"
>
> DANIEL VAVRA WARHORSE STUDIOS

Kingdom Come: Deliverance también tiene músculo tecnológico. Está construido sobre CryEngine, un motor potente, apto para la nueva generación (ahí está *Ryse: Son of Rome*) y asequible para un estudio recién creado. La trama nos pone en la piel de un joven herrero dispuesto a aprender el camino del acero después de ver cómo saquean su ciudad. El juego nos permitirá vagar libremente por varias regiones, cada una con su propio estilo, mientras llevamos a cabo nuestros años formativos como Batman del espadazo.

Si remarcamos lo del estilo propio es porque *The Elder Scrolls* se asustó de las posibilidades de su sistema de IA Radiant, que convierte en maniquíes con frase a sus PNJ. *Kingdom Come* pretende estar a la altura de aquellas promesas prelanzamiento de *Oblivion*. Si aquí nos da por cargarnos al ganado de un campesino, el tipo buscará activamente otra ocupación. Mata a un posadero, y sus clientes no se van a quedar bebiendo en presencia del cadáver mientras hablan de cómo una flecha en la rodilla les impidió ser el nuevo Messi del rol. Si Warhorse consigue conciliar este potencial con la profundidad que quieren darle a una trama sin magia ni gente con orejas vulcanianas, *Deliverance* podría revolucionar el género como lo están haciendo en otros medios *Vikingos* y *Juego de Tronos*.

El peso del realismo no se acaba ahí: la comida se pudrirá en tu zurrón, los días tienen 24 horas para que duermas al menos un tercio de las mismas y podrás llevar encima aquello que puedas cargar (mejor que lo lleve tu caballo). Y sí, las espadas se mellan si las usas mal tanto en el cuerpo a cuerpo como en la forja. *KC: Deliverance* promete la escala de las batallas de *Mount & Blade*, la mugre que sus vecinos polacos metieron en *The Witcher* y el frenesí del combate de *Skyrim*.
Pero recuerda: hic non sunt dracones.

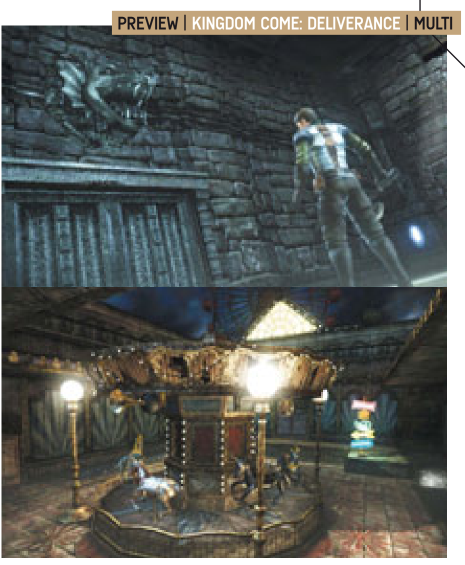


Arriba: El combate funciona de forma parecida a *Dark Souls*, aunque con menos castigo al jugador. Habrá que ver cómo se maneja en las grandes batallas.



Debajo: Cada nivel tendrá sus propios objetivos y enemigos. ¿El objetivo? Acabar con los cazadres de demonios usando las trampas ofrecidas por tus sirvientas. ¿El pero? Tú eres el cebo.





INFORMACIÓN

Detalles

Plataformas: PS3, PS Vita
País: Japón
Compañía: Tecmo Koei
Desarrollador: Tecmo Koei
Lanzamiento: 28 de marzo
Género: Máquina de Goldberg de Satán
Jugadores: 1

Perfil de Deception

La saga *Deception* pertenecía a esa época en la que las consolas todavía parían géneros sorprendentes. Publicado en Europa como *Devil's Deception*, el título era una mezcla entre *Dungeon Keeper* y rol macabro, con trampas encadenadas y mal yuyu por doquier. Tuvo dos secuelas para PSX y una para PS2 (*Trapt*), producida, como ésta, por el creador de *Fatal Frame/Project Zero*.

Deception IV: Blood Ties

CONCEPTO Hijas de Satán bamboleando carne, trampas sacadas de los tebeos de Batman de los 60 y gore como para hacer feliz a una fábrica de salchichas: *Devil's Deception* ha vuelto.

Usar 'cáscara de plátano' para 'masacre en el castillo'

Es casi un milagro que sigan saliendo juegos como este *Deception IV*, tan inclasificables como deudores del descaro de aquellos 32-bit primerizos, y tenerlos cuadrados: ¿sacar un título llamado *Deception IV* cuando hace 15 años que salió el último con ese nombre? Qué más da: nosotros te contamos lo necesario. *Deception IV*, y si te suenan *Trapt* o *Devil's Deception* puedes saltarte este párrafo, es una especie de anti *survival horror*, un juego ultramacarra en el que llevamos a una japonesita satánica con dos aficiones: poner trampas cuanto más complicadas y encadenadas mejor; y matar gente con ellas. Para hacerse una idea contemporánea, funciona de manera parecida a Dungeon Defenders u Orcs Must Die!, pero sin las torretas, solo trampas.

Absolutamente descerebradas, eso sí: aunque tenemos pinchos, aplastacráneos y demás parafernalia, el juego cuenta con un humor negrísimo en el que una cáscara de plátano puede ser el detonante de una secuencia que mande a nuestra presa por medio escenario, cegada por un jarrón en la cabeza, hasta la montaña rusa de la muerte, los caballitos infernales y demás chifladuras. Todo, para terminar metiendo al débil humano (o no tan débil, que casi todos intentan matarte) en una doncella de hierro que le abra cuarenta orificios nuevos, por ejemplo.

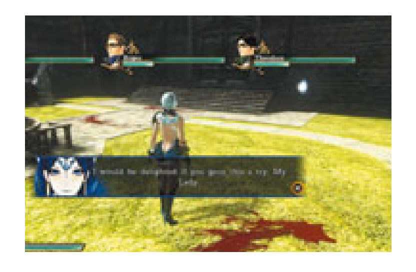
> "Nos inspiramos en programas de slapstick para diseñar trampas Humillantes y ver reacciones divertidas de los enemigos"
>
> KEISUKE KIKUCHI PRODUCTOR, TECMO KOEI

También contaremos con tres criaturas del averno que, aparte de darnos trampas de tres estilos (elaboradas, sádicas y humillantes), actuarán como jueces de nuestro particular *Operación Triunfo* del acogote. Por supuesto, a un juego así la corrección política se la trae al pairo, así que tanto nuestra protagonista como las tres criaturas toman la forma humana de jamelgorras anime (con trajes desbloqueables para nuestra progtagonista), para deleite del lascivo disfuncional de turno.

Obviando esto, lo que nos queda es un juego dividido en dos fases: la de planificar y la de intentar sobrevivir para fumarte después el puro de Hannibal Smith. En realidad es un título que, más que estrategia, lo que nos propone es dar rienda suelta a nuestros instintos creativos: un simulador de asesinatos cercano a las intenciones de *Little Big Planet* o las creaciones más complejas de *Minecraft*. La idea es crear niveles enrevesados de trampas ligadas entre sí para conseguir la máxima puntuación posible (la única faceta online común a ambas plataformas son los marcadores, y la versión de PS3 nos permitirá subir nuestras creaciones a Youtube).

Sí, por detrás hay un argumento sobre el Juicio Final y sangre y almas y etcétera. Pero de lo que realmente va esto es de tener una cuadrícula, unas herramientas, un semoviente objetivo y montar la mayor máquina de Rube Goldberg virtual posible. Que luego todo esté vestido de horror gótico, de gore y de culonas salidas del Infierno es lo de menos. O todo lo contrario.

Arriba: Paso 4: el trampolín manda a la intrépida heroína contra la lámpara. Paso 5: confiar en la ley de la gravedad. Paso 6: ¡sumar puntos!





POR QUÉ ❤...

Grand Theft Auto III

MICHAEL DE PLATER,
MONOLITH PRODUCTIONS

Mi juego favorito es Grand Theft Auto III. *Me voló la cabeza porque era un juego en el que no ibas por un camino marcado. Estaba en un mundo vivo y yo era un personaje del mismo. Eso marcó un antes y un después en mí. Ha sido increíble trabajar con Christian [Cantamessa], que también estuvo en ese juego. Fue una enorme inspiración porque Rockstar hizo avanzar el género de los sandbox de mundo abierto. Nuestra aproximación para* Middle-earth, Shadow Of Mordor *fue muy clara: '¿qué más podemos hacer para que un mundo abierto parezca uno que tenga vida propia?'; y realmente nos inspiró para pensar,0 '¿cuál es el próximo paso en esta experiencia?'*



> “Rockstar hizo avanzar lo que puedes hacer en un sandbox de mundo abierto”
> **MICHAEL DE PLATER, MONOLITH PRODUCTIONS**



UNO P4RA TODOS...

TRAS EL ÉXITO DE LEFT 4 DEAD, TURTLE ROCK VUELVE A PLANTEARSE LLEVAR MÁS ALLÁ LOS CONCEPTOS DEL VIDEOJUEGO COOPERATIVO Y COMPETITIVO CON ESTA INTRIGANTE APROXIMACIÓN A LO QUE SIGNIFICA FORMAR PARTE DE UN GRUPO Y TENER UN PELIGROSO ENEMIGO COMÚN

Asimetría, esa palabra tramposa. Puede que haya desigualdad en el juego, pero como género, es uno de los más pulidos, medidos y comprometidos que existen con que cada parte cumpla su función y el resultado sea puro entretenimiento. Y la cosa está en alza, con un montón de juegos promocionándose con ese 'palabro' y reformulando cómo se juega online. El caso de *Evolve*, tras probarlo unas horas, puede ser de los más interesantes.

Sea como fuere, no debería sorprender a nadie que el corazón y el alma (y las tripas) de *Evolve* giren en torno a lo asimétrico. Estamos hablando de un juego de Turtle Rock, el equipo que alumbró al mundo ese juego tan bueno como necesario llamado *Left 4 Dead*. No todo el mundo puede ignorar y rehacer los estándares de Primero de Shooter y meterle un componente cooperativo que llame tanto a lo mainstream como a lo hardcore.

Evolve coge esa cooperación dinámica de los jugadores y lo lleva un poquito más allá, pero a la vez rompe en dos su estructura: hay dos equipos, y en uno eres un monstruo poderorísimo con libertad de movimiento casi total que puede asaltar a sus cuatro enemigos como quiera. Para el monstruo, su fuerza e inteligencia son sus claves para la victoria. Para los cazadores, que son el otro equipo, de cuatro miembros, trabajar juntos es su táctica. Solos son presa fácil, pero sumando habilidades y combatiendo sus flaquezas (y la del monstruo), pueden triunfar sin problemas. Así pues, Evolve se puede jugar solo y se puede jugar con amigos.

"Tras *Left 4 Dead*, lo que más impacto dejó en el equipo era jugar cuatro personas en cooperativo contra un tanque", explica Grace Denby, productor de *Evolve*. "El blindado lo controlaba otra persona y tenía mucho, mucho poder. De ahí viene la idea de uno contra cuatro que intentamos transmitir con el concepto de jefe que *Evolve* intenta desarrollar".

Aunque existan ciertas similitudes entre el cuarteto de personajes de *Left 4 Dead* y una mitad de la idea de *Evolve*, el trabajo en equipo se ha llevado a un punto extremo en este caso. Cada partida te da a elegir entre un cazador que pertenece a una clase muy específica: asalto, médico, soporte o trampero. Tu equipo »

“SI CAMBIAR ENTRE LOS DISTINTOS CAZADORES ES COMO JUGAR A OTRO TÍTULO, PASAR A SER LA BESTIA ES COMO SALTAR ENTRE GÉNEROS”

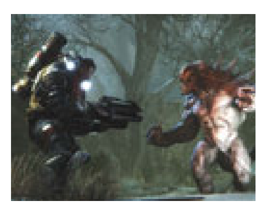
■ El trabajo de equipo es el arma más importante. Y esto no es una frase de marketing: si muere uno, lo tendrás difícil.

» de cuatro no puede repetir clase, debe haber un rol definido para cada uno. Dos médicos desequilibrarían todo el conjunto, y jugar sin trampero también. La razón tras esto es que la especialización de la clase es total, y el médico apenas puede hacer daño directo mientras que el asalto no tiene otra cosa que hacer que pegar tiros y seguramente se ofendería si tuviera que ir curando a otra gente.

“En *Left 4 Dead* todos los personajes parecían diferentes, pero hacían lo mismo: todos usaban todas las armas, podían sanar al compañero y podían cargar con los mismos objetos”, cuenta Denby. “El aspecto de equipo se centraba en ayudar a tus amigos cuando los atrapaba el enemigo o estaba rodeado por muchos o cuando necesitaban munición. *Evolve* es la evolución natural de estas ideas, con un enfoque más colaborativo aún: cada uno tiene un rol y las recompensas se dan por interpretarlo bien”.

Cada una de las clases se juega de una forma tan diferente que el título se percibe casi como uno diferente con cada una. Ponerse a pecho descubierto (pero con el escudo activo) delante de la bestia siendo Markov y provocándole un daño masivo no se parece en nada a jugar como Griffin, que es quien ha aislado a la bestia para el ataque. Pero además de esto, como trampero, tienes que poner sensores de movimiento que vayan mostrando la ubicación de la bestia y usar el arpón para evitar que se mueva y el campo de fuerza móvil que la restringe a un territorio concreto una vez está a una distancia prudencial. Eres algo así como la vanguardia y los ojos del equipo, y quizá la clase más difícil de manejar al principio.

■ Markov tiene la responsabilidad de hacer daño a la bestia, acercándose todo lo posible mientras el resto del equipo le escuda y cura.



Hank, la clase de soporte, es la única que realmente fusiona aspectos ofensivos y defensivos, y muy bien además, porque de cualquier forma resulta divertido. El punto fuerte de esta clase reside en la distancia media, en estar lejos pero cerca del monstruo, lo suficiente como para ayudar con el daño que provoca la ametralladora (que no es gran cosa) o, cuando el monstruo esté inmóvil, descargar un ataque orbital sobre su cabeza que hace una burrada de daño. Errar el tiro se paga bastante claro, porque es una habilidad que se recarga de forma asombrosamente lenta. Tus posibilidades de volar en pedazos al monstruo dependen, pues, del trampero, que tiene



■ El rifle de francotirador del médico no hace daño directamente, sino que abre puntos débiles que el resto del equipo usa.

AQUÍ GOLIATH

CUANDO LOS MONSTRUOS SE ENFADAN

■ LA ÚNICA BESTIA que conocemos por ahora de *Evolve* es el Goliath, un monstruo muy clásico: es grande, es fuerte y es muy directo.

Además del set inicial de ataques de meleé, del salto a largas distancias y de escalada, puede escupir fuego, lanzar rocas que arranca del suelo mismo y machacar el suelo para hacer daño de área.

Goliath es el primer monstruo del juego y, según el estudio, el más fácil de manejar y matar. Así pues, es el mejor para explicar las dinámicas del título, tanto si se juega solo, como de cazador.

El resto de enemigos de *Evolve* se desbloquea a medida que juegas más partidas, tienen habilidades más complejas y sutiles y exigen algo de experiencia. Eso sí: todas las bestia evolucionarán, y no siempre del mismo modo.

que pararle los pies al bicho; del asalto, que debe estar atrayendo su atención y distrayéndolo para que no vea el inevitable cataclismo que se cierne sobre él; y del médico, que tiene que enchufar con su pistola de vida al soldado para que no palme. Semejante actividad de trabajo en equipo y especialización es una gratísima sorpresa que Turtle Rock se ha sacado de la manga y que, con headsets, confianza y muchas voces, funciona muy bien. Y nadie, absolutamente nadie, se quejó en nuestra partida de su rol: todos hacíamos algo y todos nos lo pasábamos bien.

Denby, sin embargo, piensa diferente. "Personalmente, solo juego como médico. He jugado con todas las clases, pero soy mejor con el médico y lo disfruto algo más. En el estudio, muchos han definido preferencias por otras clases y nos agrupamos conforme a eso. Luego, hay muchos otros que son polivalentes, no les importa jugar como la bestia o como cazador, lo único que quieren es jugar y formar parte de *Evolve*. Creo que el hecho de que la gente se esté especializando es bueno, sinceramente. Demuestra que hay mucha profundidad en cada clase, que hay mucho que aprender y deducir cuando te pones en su piel y que nunca te aburres ni un poquito".



■ Ver cómo el Goliath, plenamente desarrollado, va a por ti, puede agobiar y dar bastante miedo, algo que ya dice bastante del juego.

Si al ir saltando entre clases te parece que hubieras cambiado de juego, elegir otro monstruo te hace sentir que has pasado a otro género. Jugar solo, por tu cuenta, es agotador a pesar del hecho de que estás en la piel de una bestia poderosa que puede matar de dos golpes.

Goliath es el único monstruo que conocemos por ahora, aunque en Turtle Rock han confirmado que el juego final tendrá bichos de diferentes tamaños, habilidades, diseños y que cada uno ofrecerá un desafío táctico distinto. Con dientes enormes, brazos sobredimensionados y mucha fuerza bruta, Goliath es una versión alien de King Kong, solo que sin Jessica Lange ni remake cutre de Peter Jackson.

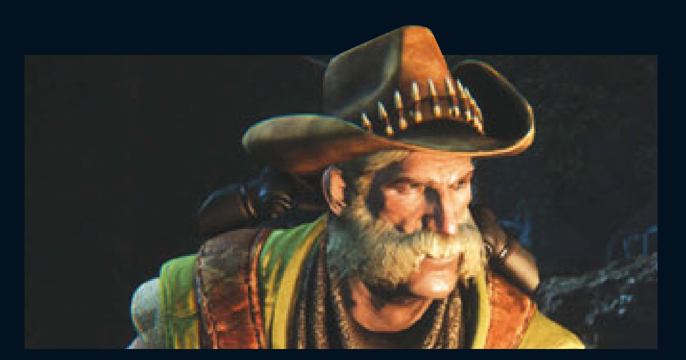
No es solo que jugar como Goliath sea centrarse en el poder, es que es tan diferente de ser un cazador que hasta la naturaleza del control varía. Su tamaño lo limita en sitios estrechos, pero también le permite escalar los riscos y hacer saltos de muchos metros para huir o atacar. Al principio puede parecer que es más lento, sobre todo las primeras veces, pero pronto ves que no, ya que da pasos más grandes y recorre más distancias.

La perspectiva también cambia mucho, como explica Denby: "El juego lleva dos años en desarrollo y en este tiempo, cuando se juega con el monstruo, la cámara ha pasado de primera a tercera persona. Lo cambiamos porque jugar en primera persona limitaba mucho al personaje. Los cazadores suelen rodear al monstruo, algo que es una táctica estupenda, pero hace imposible que la bestia pudiera contrarrestrarlo sin añadir un montón de indicadores en la pantalla. Por eso cambiamos de perspectiva, fue una epifanía que ha reforzado la experiencia".

Lo que también cambia el juego es el sistema de tres evoluciones del Goliath, que va ganando fuerza, habilidades y vida, sacrificando algo de velocidad y agilidad. Para crecer, es necesario matar y comerse a la vida salvaje del espacioso escenario donde tiene lugar la batalla. Con la barra de experiencia llena, hay que buscar un sitio seguro donde pasar por la corta fase de capullo antes de crecer. Decidir si intentas evitar a los cazadores y evolucionar, o acabar con ellos con agilidad y menos tamaño, es cosa tuya. Sinceramente, lo primero es lo mejor: más fuerza, vida y habilidades hacen los errores más llevaderos. "Muchos en el equipo tienen »

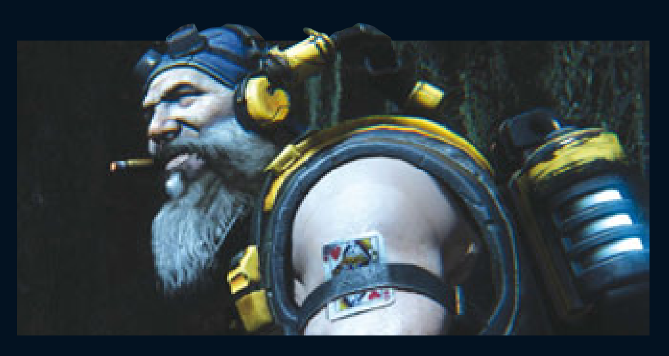
AQUÍ LOS CAZADORES

POR AHORA, SOLO CONOCEMOS UN PERSONAJE POR CADA UNA DE LAS CUATRO CLASES DE EVOLVE, PERO CADA UNO RESPRESENTA PERFECTAMENTE LO QUE PODEMOS ESPERAR



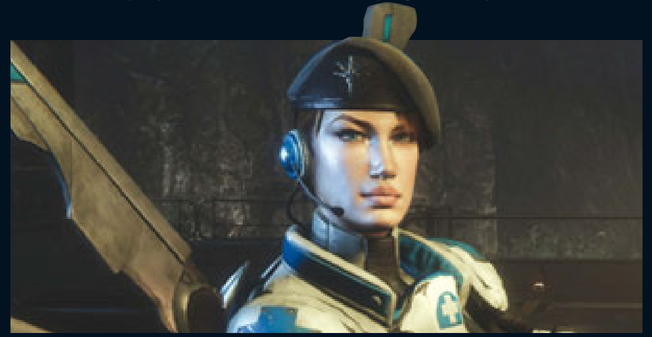
GRIFFIN
CLASE: TRAMPERO

■ TAL COMO SUGIERE su nombre, el trabajo de Griffin es pararle los pies al monstruo y confinarlo en un área para que el resto de cazadores puedan cargárselo. La Arena es la trampa más útil: durante un tiempo limitado, creará una cúpula que encierra a bestia y humanos en el mismo entorno. Hay que saber utilizarla, claro, porque enfrentarse al animal es peligroso siempre.



HANK
CLASE: SOPORTE

■ HANK ES UNA mezcla de clase ofensiva y defensiva que cualquier jugador va a tener que aprender a dominar porque es primordial saber cuándo ser cada cosa. Es algo que la invisibilidad por tiempo limitado facilita, desde luego. Tiene un arma de escudo que fortifica las defensas del aliado al que apunta, algo fundamental cuando se ataca al monstruo, y otra que libera un potentísimo ataque orbital.



VAL
CLASE: MÉDICO

■ QUE NO MUERAN es el fundamental trabajo de Val. Su Medgun sana a los compañeros apuntándoles directamente mientras que el Halo de curación hace lo propio en un radio limitado. Evidentemente, no se dedica solo a mantener el bienestar del grupo, pues tiene unos dardos tranquilizantes que marcan y ralentizan al monstruo y un rifle de francotirador que abre puntos débiles en su piel para que los demás hagan el doble de daño si dan en él.



MARKOV
CLASE: ASALTO

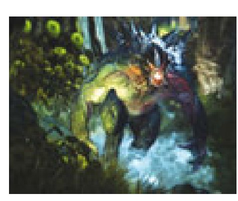
■ EL SCHWARZENNEGER DEL grupo. Markov solo está en su salsa cuando tiene al Goliath delante para vaciar sus armas sobre él. Tiene una de relámpago, la más poderosa del grupo y que exige atacar desde cerca; y un rifle de asalto que funciona bien a todas las distancias. Markov también puede poner hasta siete minas por el mapa para dañar al enemigo si se emplazan con inteligencia, y un escudo personal que le hace invulnerable durante algo de tiempo.

» diferentes tácticas. Algunos se ocultan y crecen antes de atacar, otros son más directos", dice Denby.

"Tenemos un juego en el que alguien deja un camino de pisadas desde su posición inicial, hasta que entra en modo silencioso (lo que le ralentiza pero esconde sus pisadas) y se posiciona en un gran árbol justo detrás del lugar en que los cazadores caen al principio de la partida. Todo el mundo estaba buscando las pisadas, mientras el monstruo les seguía en silencio y, poco a poco, los eliminó individualmente". El sistema de evolución está unido al ritmo del juego. Ninguno de los 10 combates que echamos se ganaban en el primer encontronazo con el monstruo. Dependiendo de este primer combate, uno de los bandos se retirará para reagruparse o evolucionar y pensar en una nueva forma de ganar.

Si te retiras siendo el Goliath, lo normal, pues, es atacar a la fauna local, devorarla y evolucionar antes del siguiente encuentro. Y como cazadores, lo que quieres quizá es otro encuentro en un lugar más ventajoso, uno donde haya diferentes posiciones elevadas para usar el jetpack y atacar.





■ El director de *Left 4 Dead* ahora es el guarda del zoo y tiene a su cargo toda la vida salvaje.

Esta habilidad para actuar diferente en cada encuentro es parte fundamental del juego, y el bando capaz de lograr la aproximación más elástica, una que permita tanto hacer una cosa como todo lo contrario, es normalmente quien se corona victorioso.

"Cada partida es distinta", se aventura a señalar Denby. "y cada personaje y monstruo es tan diferente que el número de combinaciones es muy amplio". Pese a las insinuaciones de las diferentes bestias, como una que puede tender trampas, no está preparado para darnos mucha más información.

"No queremos hablar más de ellos, pero son realmente diferentes del Goliath. Sus habilidades y su forma de moverse son distintas. Los desbloqueas a medida que juegas más y es una decisión deliberada haber dado a conocer éste el primero

“TURTLE ROCK HA CONFIRMADO QUE HABRÁ DIFERENTES BESTIAS EN EL JUEGO FINAL, CADA UNA CON DISTINTAS TÁCTICAS”

porque es el más fácil de comprender. Los otros monstruos son mucho más complejos, tanto en términos de habilidades como de estrategias potenciales, así que van a llevarnos algo de tiempo explicarlos y tenemos que hacerlo bien".

Denby explica que aunque es posible crear partidas en las que los cazadores no sepan el tipo de monstruo al que se enfrentan, están algo en contra de ellas. “En ese tipo de partida, los minutos iniciales no se emplean en cómo los cazadores pueden abatir al monstruo, sino que se usan para saber qué están cazando. En cuanto tienes el primer contacto y te das cuenta de que lo que tenías en mente no vale y te entra miedo de rehacer tus planes, el juego no termina de funcionar como nos gustaría. Pero es posible hacer eso si te atrae".

El factor de espontaneidad está determinado, por tanto, por la vida salvaje del planeta donde se lucha, que va desde pequeñas ratas más molestas que dañinas hasta cocodrilos que pueden matar a un cazador si no se tiene suficiente cuidado. Incluso el Goliath en sus fases tempranas puede tener problemas con según qué tipo de criatura. Y no están dispuestos en el mapa de forma predeterminada, sino que tienen un sistema de inteligencia llamado "Zoo Keeper" que ha sido diseñado e implementado para que la fauna local varíe su forma de actuar e impida la memorización. “Zoo Keeper es una evolución del 'Game Director' de *Left 4 Dead*. Usamos el Zoo Keeper para manejar el entorno y cambiar el modo en que los monstruos impactan en la dinámica de los cazadores".

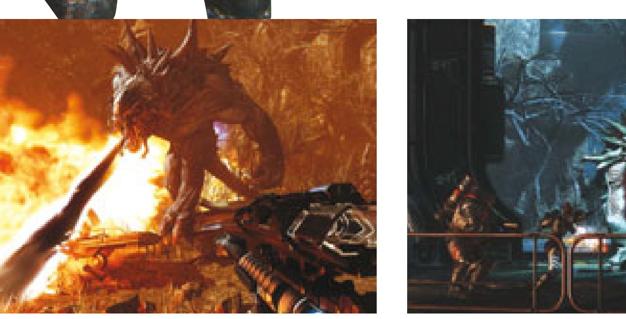
“El Tirano es un bicho que aparece en el fondo de los lagos en la jungla (el mapa que jugamos). Vive ahí y siempre va a estar en sitios con profundidad, pero no sabes en cual, por lo que hay que tener mucho cuidado. Los que parecen unos perezosos grandes, sin embargo, tienen más áreas de movimiento, pero nunca sabes cómo van a actuar: tienen muchos patrones, a veces van en grupo, otras solos, y pueden atacarte o no. Súmale a esto los diferentes mapas y no tendrás que preocuparte de que se vuelva repetitivo".

Algunos de los animales más grandes dejan caer *perks* (daño doble, regeneración de vida, etc), pero matarlos es un gran riesgo. Jugando con el Goliath, un indicador apareció en una partida diciendo que dos cazadores habían muerto y, explorando el área, vimos que habían caído matando un Tirano. Nos lo pusieron fácil: pudimos comernos al animal, crecer y ganar un perk a la vez que el equipo contrario tenía que esperar dos minutos para que volvieran los caídos.

La habilidad de Turtle Rock para conseguir una variedad de situaciones y sorpresas va a ser la clave del éxito de *Evolve*. No podemos negar que el hecho de que una batalla entre cuatro amigos colaborando y otro con más poder es intrigante. No podríamos asegurar que este multijugador asimétrico vaya a triunfar sí o sí, pero Denby cree que hay un gran atractivo a largo plazo en el hecho de que *Evolve* es dos juegos en uno: el que disfrutan los que juegan cooperando y el que prefieren ser lobos solitarios en busca de caza.

“Creo que *Evolve* tiene más potencial que *Left 4 Dead*. Éste último se centraba mucho en la cooperación, pero había gente que simplemente no quería jugarlo porque no les gustaba eso o porque no tenían amigos con headset para organizarse bien. Creo que mucha gente se sentía intrigada por el hecho de poder jugar con el monstruo”. Turtle Rock tiene en sus manos una bestia (literalmente) y si consiguen, como pretenden, atraer tanto a masas casuales como a acérrimos, esta asimetría será, también, otra clave del éxito de su delicada y precisa fórmula.

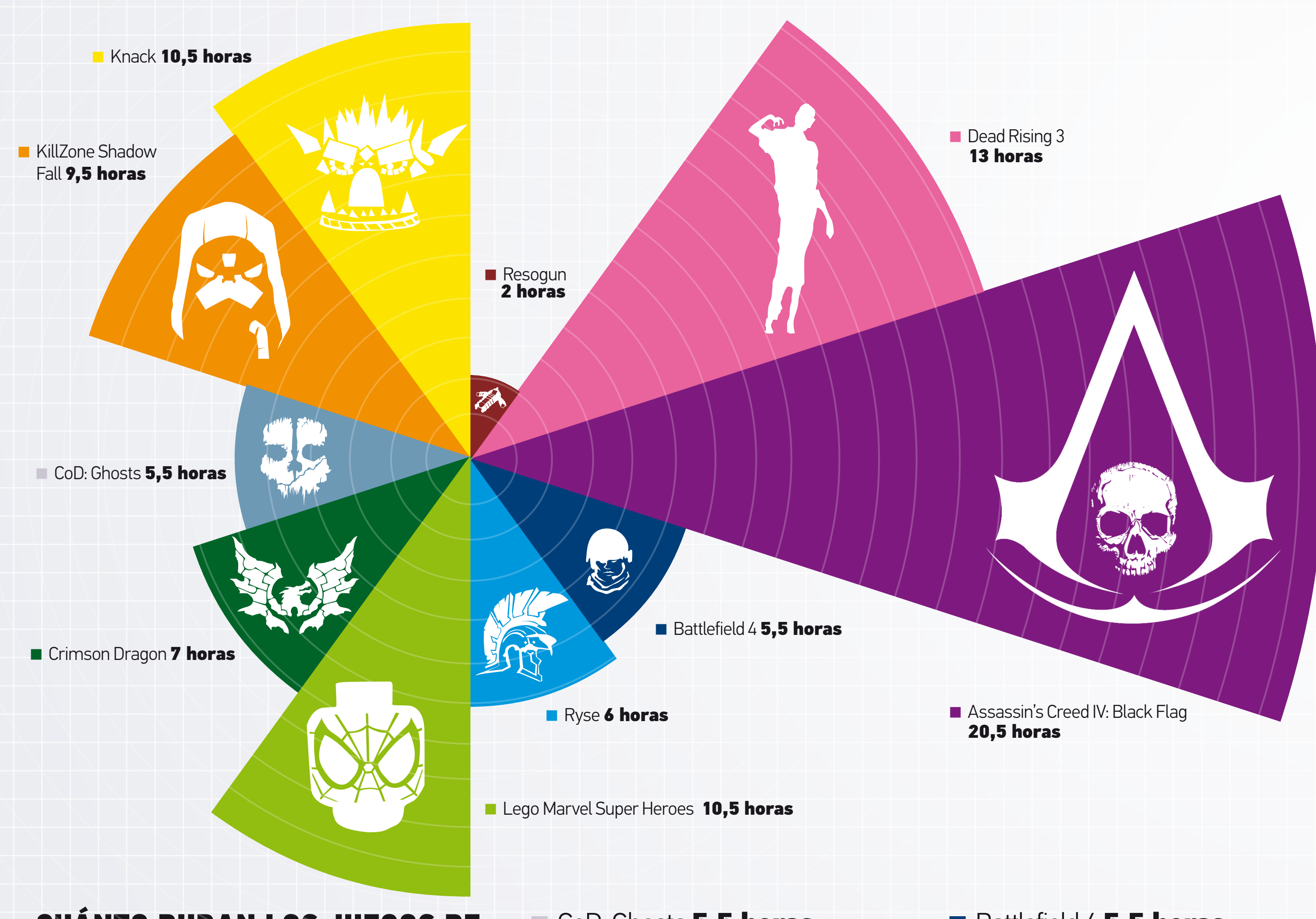
■ El Goliath escupe fuego, sus pasos hacen temblar el suelo y su movimiento altera la vida salvaje del mundo, lo que permite saber por dónde se mueve. No es tan fácil ser un monstruo…



■ *Evolve*' contará con diferentes tipos de bestia, no todo se limitará a monstruos grandes y fuertes.

DATOS PARA LA NEXT-GEN

AHORA QUE LAS NUEVAS CONSOLAS HAN DEMOSTRADO QUE ESTÁN AQUÍ PARA QUEDARSE, HEMOS RECOPILADO INFORMACIÓN PARA HACERNOS UNA IDEA DE SU POTENCIAL, Y DE LA SITUACIÓN ACTUAL DEL SECTOR. UNA GUÍA FÁCIL DE SEGUIR PARA QUE ARROJÉIS CIFRAS COMO CUCHILLOS EN VUESTRAS DISCUSIONES SOBRE LA GUERRA DE CONSOLAS...



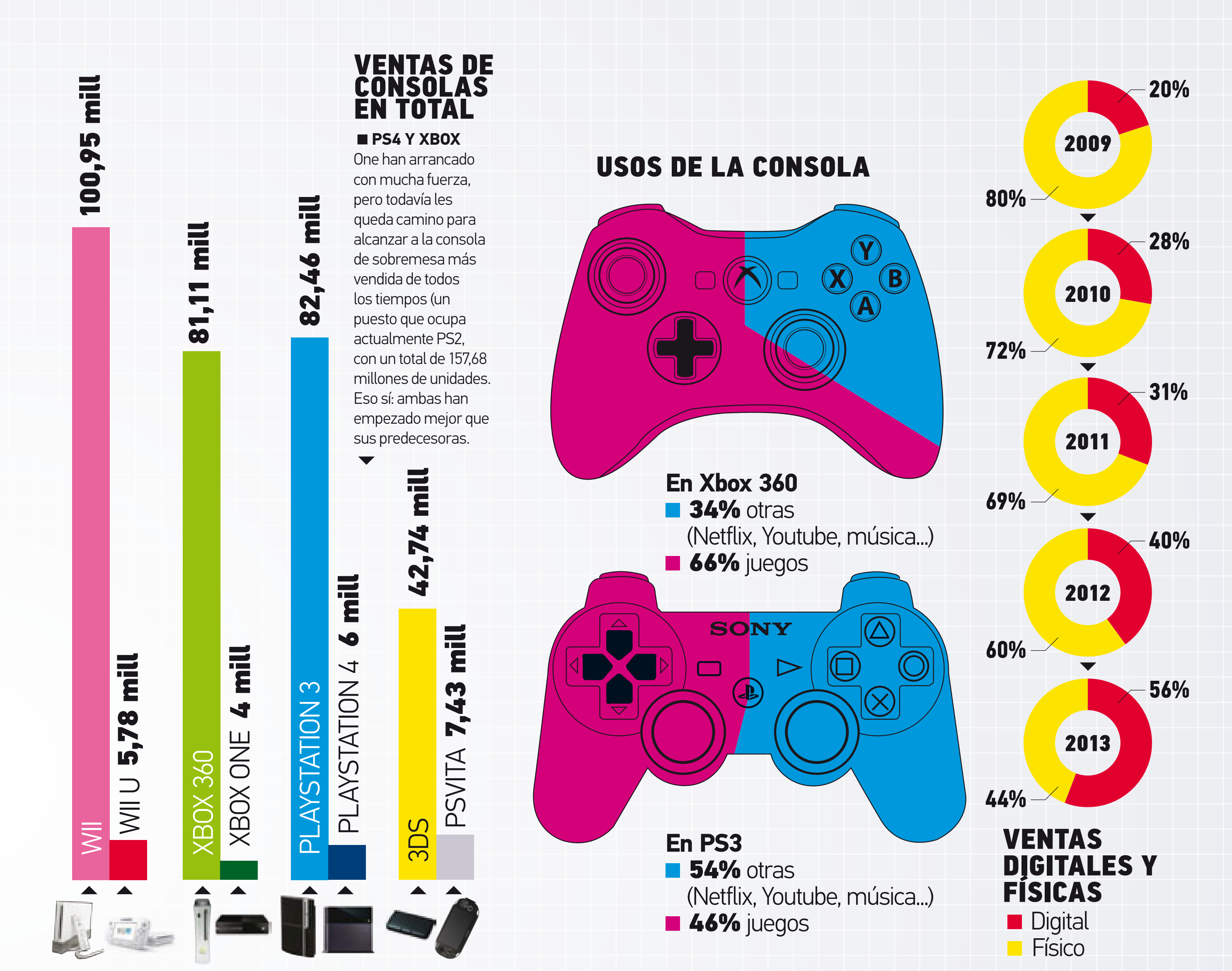
¿CUÁNTO DURAN LOS JUEGOS DE LA NUEVA GENERACIÓN?

LOS TÍTULOS DE lanzamiento de Xbox One y PS4 han gozado de un éxito similar al de las máquinas a las que acompañan. Pero, ¿qué tal hemos empezado? ¿Se justifica de alguna manera que ahora los juegos cuesten 10 euros más? ¿Qué títulos son los que te dan más por tus billetes?

- CoD: Ghosts **5,5 horas**
- KillZone Shadow Fall **9,5 horas**
- Knack **10,5 horas**
- Resogun **2 horas**
- Dead Rising 3 **13 horas**
- Assassin's Creed IV: Black Flag **20,5 horas**
- Battlefield 4 **5,5 horas**
- Ryse **6 horas**
- Lego Marvel Super Heroes **10,5 horas**
- Crimson Dragon **7 horas**

VENTAS DE CONSOLAS EN TOTAL

■ **PS4 Y XBOX** One han arrancado con mucha fuerza, pero todavía les queda camino para alcanzar a la consola de sobremesa más vendida de todos los tiempos (un puesto que ocupa actualmente PS2, con un total de 157,68 millones de unidades. Eso sí: ambas han empezado mejor que sus predecesoras.



EXCLUSIVAS POR PLATAFORMA

■ **DADO QUE PS4** está vendiendo bastante más que Xbox One, lo lógico sería pensar que tiene un catálogo de lanzamiento más variado y repleto de exclusivas. Y no. Pero, aunque Xbox cuenta con bastantes más exclusivas, (llevando a Sony a emprender una campaña hablando de juegos futuros), no han caído muy bien entre crítica y público, según Metacritic. Nosotros solo estamos de acuerdo en que *Resogun* es el mejor juego de salida.

Juego **Nota media en Metacritic**

Exclusivas de Xbox One

- Crimson Dragon **54**
- Dead Rising 3 **78**
- Fighter Within **24**
- Forza 5 **80**
- Killer Instinct **73**
- Powerstar Golf **65**
- Ryse **60**
- Zoo Tycoon **68**

MEDIA **62,75**

Exclusivas de PS3

- Killzone Shadow Fall **73**
- Knack **54**
- Resogun **84**

MEDIA **70,3**

> "SE ESPERA QUE EN VIDEOJUEGOS PASE LO MISMO QUE EN MÚSICA, Y QUE EL CONTENIDO DIGITAL Y ONLINE TERMINE SUPERANDO AL FORMATO FÍSICO"
>
> **THE WALL STREET JOURNAL**

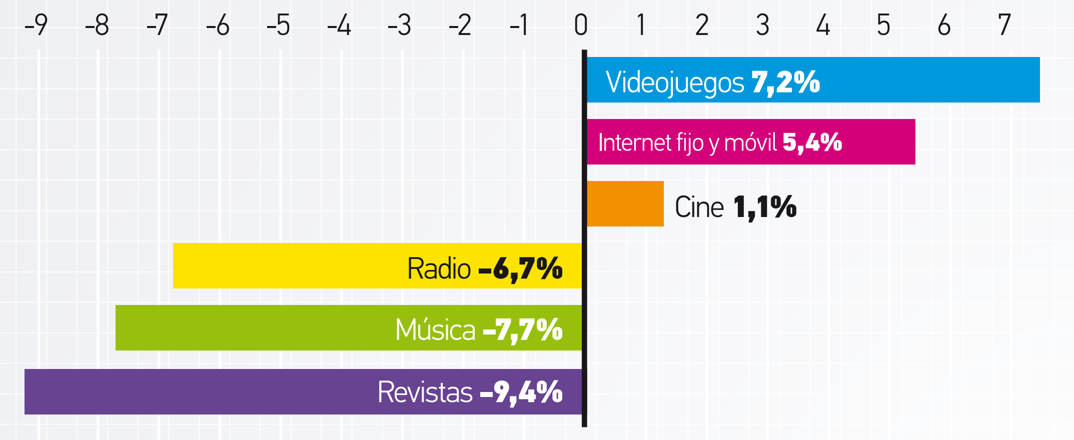
(Fuentes: NPO, NPD Group, Games Market Dynamics, Wired.com, thewallstreetjournal.com, onlinemarketingtrends.com, newzoo, venturebeat, ERSB)

EL ESTADO DEL SECTOR



CRECIMIENTO SECTORIAL DE MEDIOS

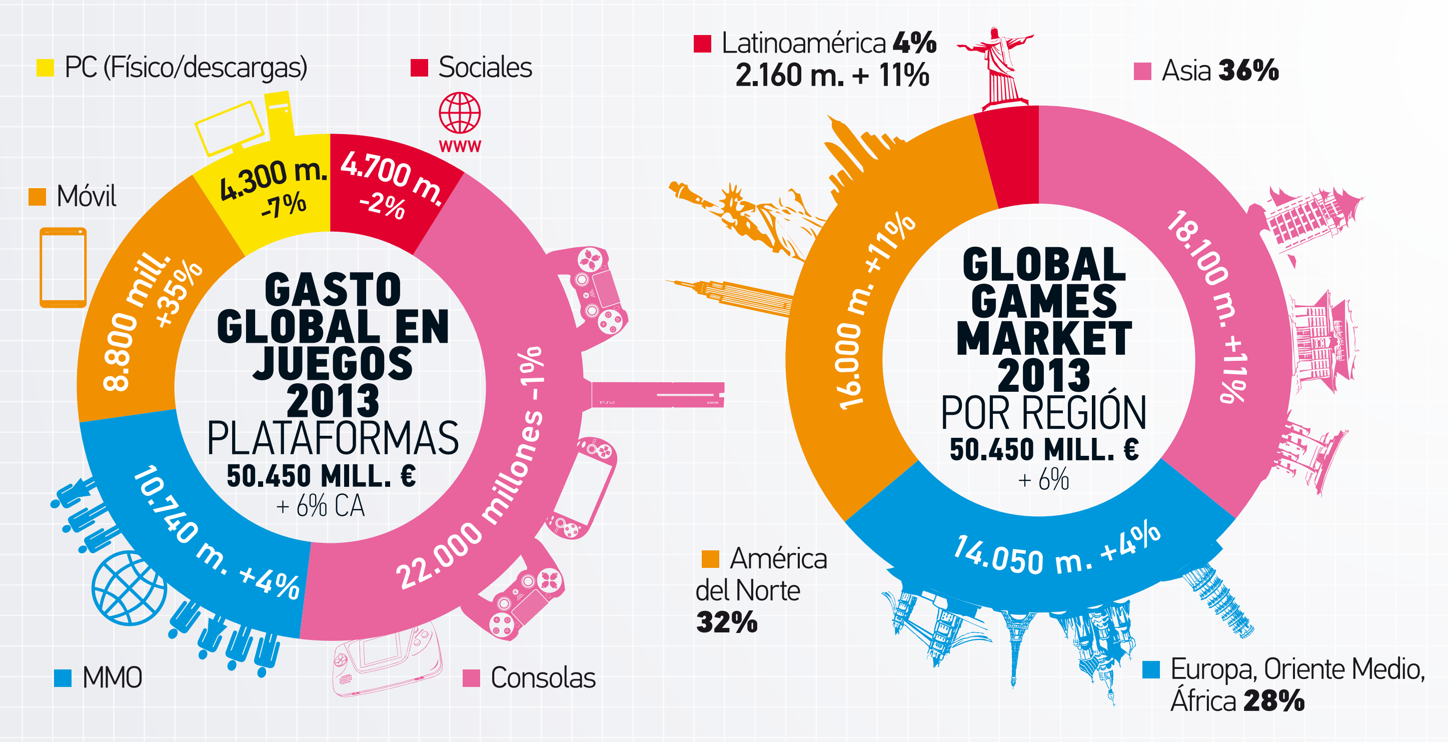
■ **EL PASO A** la cultura digital ha afectado menos a un medio de naturaleza electrónica, inmune a la crisis de los dinosaurios (la interna es de modelo y plataforma, no de que se hagan o publiquen menos juegos). Con nuevas consolas sobre la mesa, la previsión es que crezcan este año más que ningún otro medio. Después de todo, el videojuego solo compite contra sí mismo (aunque robe horas y dinero al resto, claro).



EDAD MEDIA DEL JUGADOR **30**

36% MÁS DE 36 **32%** 18-35

32% MENOS DE 18 AÑOS



MERCADO GLOBAL DE JUEGOS EN 2013 (POR PLATAFORMAS)

■ **LA IRRUPCIÓN DE** nuevas plataformas ha traído consigo miles de juegos -y millones de jugadores- nuevos. Un ambiente en el que, por primera vez, los peces chicos amenazan a los grandes (las consolas), estancadas a la espera de que la next-gen les salve. El dinero gastado en juegos para móviles creció un 35% el año pasado: una cifra espectacular, pero que da menos miedo que el dinero que se deja la gente en MMO.

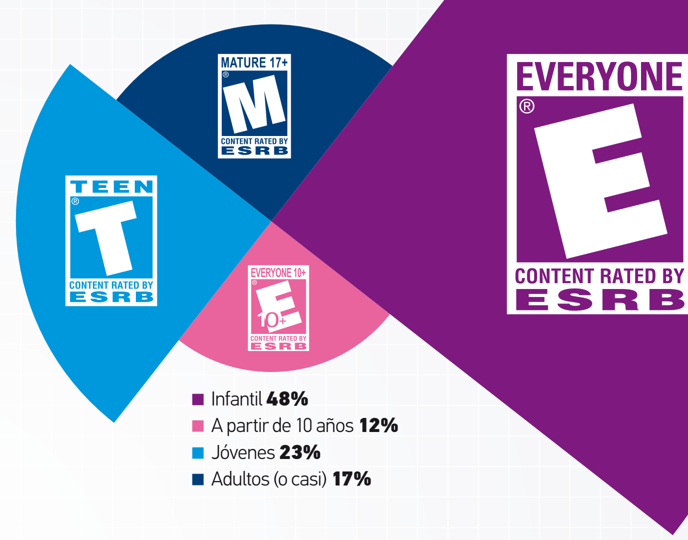
MERCADO GLOBAL DE JUEGOS EN 2013 (POR REGIÓN)

■ **EL EMPUJE DEL** videojuego se extiende a cada continente -otra cosa sería por países-, donde la última década siempre ha tirado hacia arriba. Resultará interesante ver si la apuesta de esta generación por penetrar en un mercado casi virgen (América del Sur) consigue aumentar todavía más estas cifras. Y, sobre todo, ese Shangri-La que buscan los fabricantes: vender en China, responsable junto a Corea del Sur de la subida de los MMO.

VENTAS POR EDADES

■ **NOS HACEMOS VIEJOS.** Solo un tercio de los jugadores tiene menos de 18 años, pero la calificación para adultos del ESRB -el PEGI yanqui- no es, ni de lejos, la que más vende. Los juegos más populares siguen siendo infantiles, demostrando que los niños no ganan dinero pero lo gastan con alegría.

CALIFICACIÓN **% VENTAS**



- Infantil **48%**
- A partir de 10 años **12%**
- Jóvenes **23%**
- Adultos (o casi) **17%**

GASTO TOTAL DEL PÚBLICO EN VIDEOJUEGOS TRADICIONALES (2012)

¿CUÁNTO DINERO SE gasta la gente en comprar juegos? ¿Dónde está el negocio del sector? ¿En vender consolas? ¿En ponerle a cada cable y mando el precio de lo que cuesta comer fuera durante una semana? ¿Cuánto te gastas en juegos físicos?

- Contenido: **10.670 millones de euros**
- Periféricos: **1.390 millones de euros**
- Hardware: **2.900 millones de euros**



GASTO TOTAL EN EL SECTOR: **14.960 millones**

HORAS POR SEMANA

EL JUGADOR MEDIO ECHA UNAS **8 horas** A LA SEMANA (DE UN TOTAL DE 168 HORAS)

PÚBLICO POR GÉNERO

45% MUJERES

55% HOMBRES

7.200 millones de habitantes

2.400 millones conectados

1.200 millones de jugadores

TU LUGAR EN EL MUNDO

(Fuentes: NPO, NPD Group, Games Market Dynamics, Wired.com, thewallstreetjournal.com, onlinemarketingtrends.com, newzoo, venturebeat, ERSB)

ENTRE INDIES

CINCO DE LAS VOCES MÁS PROMINENTES EN EL PANORAMA ACTUAL DE LOS JUEGOS INDEPENDIENTES CHARLAN SOBRE EL ESTADO DE LA INDUSTRIA



DAN PINCHBECK | MIKE BITHELL | MIKAEL HAVERI | PETER MOLYNEUX | CHRIS DELAY

Reunir a cinco de los más dotados, conocidos y ocupados desarrolladores en un mismo sitio para que charlen no es tarea fácil. Por eso no lo hemos hecho. Los convocamos a través de Skype para hablar de la turbulenta naturaleza de la industria. Cinco son los elegidos: Peter Molyneux, que no necesita presentación y del que solo destacaremos que está trabajando con su propio estudio indie, 22Cans, en el desarrollo de *Godus*; Dan Pinchbeck, director creativo de The Chinese Room, padres de *Dear Esther* y ahora ocupados con *Everybody's Gone To The Rapture*; Mikael Haveri, productor en Housemarque, creadores de *Super Stardust* o *Resogun*; Mike Bithell, la mente detrás de *Thomas Was Alone;* y Chris Delay, confundador de Introversion Software, los responsables de *Prison Architect*. Cada uno tiene su propio punto de vista del asunto y cada uno tiene su método para trabajar de forma independiente, así que hablar con ellos es una oportunidad única de profundizar en los porqués y los cómos de lo indie. Aunque todos comparten un mismo lugar en el epicentro del movimiento independiente, ven con diferentes ojos lo que es serlo. Uníos a nosotros en este particular follón, veamos si sacamos algo en claro y, desde luego, intentemos aprender mucho de estos titanes del videojuego tal y como es ahora.



Peter Molyneux, entre declaración polémica y desquite de su previa etapa en Microsoft, ha trabajado en dos juegos: *Curiosity* y *Godus*.

"'Indie' es una etiqueta que se ha impuesto. Puedes reemplazarla en algunos casos por desarrollo orgánico o por start-up. Lo mejor es describirlo como una forma de pensar"

PETER MOLYNEUX

No hay duda alguna: el historial de juegos Triple-A de Molyneux le da un punto de vista único ahora que se ha pasado a lo indie.

¿Cuáles creéis que son las ventajas y cuáles los desafíos de vuestra posición individual dentro de la industria del videojuego?

CHRIS DELAY: Lo bueno de ser indie es que no tienes que someter tu juego a ninguna clase de aprobación y que no tenemos que contar con nadie que nos financie. Somos libres de implementar cualquier idea que se nos ocurra en nuestros juegos.

MIKE BITHELL: Me gusta la libertad tal como la describes. Pienso en la misma de ese modo, pero no solo como el hecho de que nadie tiene que confirmar todo lo que haces sino también el poder hacer el tipo de juego que no tiene por qué vender millones de copias, los que son más esotéricos. Como no estás arriesgando una cantidad absurda de dinero, puedes hacer un juego que está diseñado para resultar atractivo a 50.000 personas o las que sean. El problema con esto es que tampoco puedes gastarte mucho dinero y no tienes acceso a un montón de cosas golosas.

MIKAEL HAVERI: Es tu propio dinero el que inviertes, así que puedes hacer lo que sea. Eso es muy difícil en ocasiones. Mi compañía ya lleva 20 años en el negocio, así que me alegra mucho ver que sigue viviendo dentro del sueño de lo indie.

PETER MOLYNEUX: Yo empecé como indie allá por los lejanos años ochenta, cuando ese término ni existía. Para mí, el beneficio de ser indie es que puedes experimentar y probar a crear cosas que no se habían hecho antes. Pero sigues teniendo un señor y un maestro como cuando estás trabajando en una gran empresa, y eso es el dinero. El capital tiene que llegar de algún sitio. Si viene de tu propio bolsillo, es todo lo que tienes en el banco. Si viene de un inversor o del gobierno, lo mismo. Siempre hay limitaciones.

DAN PINCHBECK: Nunca nos hemos considerado en serio como independientes, nos vemos como un pequeño estudio. Creo que indie es un término muy volátil. Ahora es muy diverso, hay muchos estudios que son descritos como independientes y la cosa va a más. Nosotros estamos pagando una licencia por la tecnología de Crytek y ellos también dicen ser independientes. Es una palabra que abarca compañías como esa pero también a estudios como Rebellion y a desarrolladores individuales, así que tengo 'lo indie' cogido con pinzas. Puede significar un montón de cosas diferentes y no sé si ya es muy útil.

MB: Hay mucha arrogancia en la palabra indie, y su uso abusivo es en parte culpa nuestra por pretender que habíamos inventado lo indie hace cinco años.

PM: 'Indie' es como una etiqueta que se nos ha impuesto. Podrías reemplazarla en algunos casos con 'desarrollo orgánico' o como start-up. Quizá la mejor forma de describirlo es como una forma de pensar determinada.

¿Pensáis que la definición seguirá variando? La industria ha visto la muerte de los juegos Doble-A en la última generación y lo indie ha ocupado más o menos su lugar.

MB: Si *Prison Architect* y un *Twine* son indies por igual, entonces la palabra ha perdido completamente su significado, ¿no? La escala de esos dos proyectos es tan diferente que englobarlos en la misma categoría es estúpido. Esto trata, como dice Peter, de una ética, y está bien así, pero eso no puede ser un género ni una definición de un estudio ni un modelo de negocio, es más un adjetivo cultural.

CD: Si vas a cobrar 99 centavos por un juego o vas a darlo gratis, no puedes tener un equipo Triple-A desarrollándolo. Es como si los móviles solo tuvieran sitio para pequeñas compañías, y tanto éstas como los indies siempre han estado mano a mano con lo que la definición de indie engloba en realidad. Es una situación cómica.

PM: Luego tienes a gente como Supercell y crees que empezaron dentro de esa definición de independiente, tenían apoyos varios del panorama que defendían esa idea, pero ahora son súperexitosos. ¿Siguen siendo indies? Esa es la pregunta. Puedo defender que siguen siéndolo por definición. Siempre nos ponemos a hablar de estas cuestiones de pura semántica y no hay siquiera una definición establecida con la que podamos compararnos.

MB: Me preocupa bastante que para alguna gente indie es lo mismo que 'molón', y eso es un problema por muchas razones, ¿verdad? Para que alguien mole, debe haber otra persona »



» que no lo haga. Nunca trabajé en estudios de Triple-A, pero sí en viejos estudios por debajo de eso y la gente que trabajaba ahí tenía la misma pasión y talento que los indies pese a no ganar tanto.

¿Qué pensáis de Microsoft y Sony empleando el apoyo a los indies durante sus campañas de marketing de las consolas de nueva generación?

MH: Housemarque es una compañía con 50 titanes ahora mismo y hemos trabajado con Sony en juegos pequeños, pero la prensa dice que somos indies. No nos importa la etiqueta para nada, pero de nuevo, tras escuchar las opiniones de mis compañeros, somos más bien otra cosa. Nos hemos metido en esta batalla sin quererlo y no tenemos siquiera un bando.

PM: Comprendo perfectamente que Microsoft y Sony pensaran 'Oh, ¿cómo podemos diferenciar nuestra consola de la última que hicimos?' y una de las cosas que podían decir es que amaban los juegos indies.

DP: Creo que es un movimiento muy inteligente y uno puramente económico. Cuando lanzas una consola, quieres que haya un montón de contenido de calidad y si puedes tener 20 juegos por el precio de uno más grande, no importa que 19 de ellos sean regulares en tanto que uno de ellos será genial. Si solo tienes un juego de lanzamiento y no resulta ser bueno, estás fastidiado.

La financiación ha sido uno de los grandes temas de los últimos años, pero los presupuestos nunca se comentan públicamente en la industria. ¿El crowdfunding y los grandes presupuestos minan la forma en la que trabajáis?

MB: Necesito un director de proyecto, sin duda. ¿Pasa lo mismo con todos los trabajos creativos? Haces cosas, resuelves problemas, apuestas por nuevas ideas, cambias de parecer en algunas cosas y no haces basura. No es como poner ladrillos de un color y empezar a ponerlos de otro a mitad del edificio porque sí. No tengo ni idea de cómo se hacen otros proyectos. Creo que cuanto más planificas algo y más seguro estás de tus finanzas, más aburrido será tu juego porque estás limitándote desde el primer día. Aún recuerdo la época en la que se seguían estos tochazos de 200 páginas sobre diseño que eran sacrosantos. Eso era la biblia, pero no se sacaba nada realmente bueno de ellos y no aprendes a resolver tú mismo los problemas.



● Introversion Software eligió el crowdfunding como forma de financiación para *Prison Architect*, y eso lo convirtió en un éxito.

DP: Creo que puedes trabajar en la dirección opuesta a la que estabas pensando en un principio si crees que haces una buena decisión de diseño. No es que debas seguir y seguir hasta cambiar todo, pues hay que pensar en que tendrá un impacto y que tienes que estar muy seguro de ello. Hay que considerar cuánto te va a llevar hacerlo y tienes que tener una idea de tu límite siempre.



● Mike Bithell se pasó años en lo que él llama "el mundo Doble-A" antes de dar el pelotazo como desarrollador indie.

"Creo que el periodismo de videojuegos tiene un papel muy importante hasta que se lanza tu título... Una vez ha sido analizado, lo más importante es lo que digan de ti en YouTube"

MIKE BITHELL

No creo que necesariamente tengas que seguir un método a rajatabla, desde luego nada que tenga que ver con 200 páginas escritas hace años, pero tienes que estar sujeto a algo. Has prometido un producto de cierta calidad y tienes que cumplir con ello. Sé que yo sería muy mal compañero si trabajara bajo ciertos métodos y creo que no todos estamos hechos de la misma pasta.

MH: Al final, el presupuesto es la mejor forma de medirlo todo y cuando lo tienes, puedes cambiar los números a medida que las cosas se van sucediendo. Concretamente para nosotros, que contamos con 50 personas a las que debemos pagar sus sueldos, tenemos que comprender cuanto dinero vamos a necesitar y cuánto estamos usando. Cuando se te acaba la pasta, buscas alternativas, pero es bueno saber lo que estás haciendo.

DP: Nosotros estuvimos en un proceso difícil en el que intentábamos conseguir un contrato y estábamos negociando con Sony para hacer un prototipo cuando dejamos de pensar en términos de 'Este es el dinero que tenemos' y empezamos a pensar en las semanas que teníamos hasta empezar a despedir a gente. Entonces, es cuando miras a tus compañeros de trabajo, gente en quien confías y que te gusta y no quieres que nadie pierda su trabajo. Sí, puede ser muy duro, pero es una buena dureza. Tienes una responsabilidad con ellos como la tienes con tus fans.

PM: Mi norma con los presupuestos y con Kickstarter es no ser codicioso. No intento financiar todo el proyecto con ese dinero. Es muy duro no llegar a la cuota de dinero al final y es mucho más duro recuperarse de eso. Quizá es mejor empezar con la mitad de tu presupuesto de desarrollo y esperar que a la gente le guste para que



● Indie es un término nebuloso para describir los juegos que ya nadie sabe exactamente cómo denominar ¿Qué puñetas es o no indie?

● Pese a que todos son indies hechos y derechos, también han trabajado previamente en estudios y proyectos más grandes.



● El impacto de Metacritic y similares es un problema importante: ¿hay de veras compañías que establecen bonus por notas obtenidas?

puedas mantener un presupuesto completo y cumplir con todas las metas prometidas. Luego puedes buscar opciones, como el acceso anticipado para conseguir un poco más. Es un sistema genial y solo puedo recomendarlo a todo el mundo, pero hay que tener muy claro lo que quieres y preguntarte muy claramente: ¿a quién se dirige este juego?

¿Qué pensáis de Metacritic y del pánico de las grandes compañías a no llegar al 70?

DP: Si juegas con los bonus de la gente o los decides basándote en una nota agregada sin más a Metacritic, entonces eres un idiota y estás perdido.

MB: ¡Ahí, ahí!

CD: ¿De verdad se ha hecho eso? ¿Una compañía ha cambiado las bonificaciones de alguien en base a lo que se ha puesto en Metacritic? ¿En serio?

MB: He trabajado en juegos, que no voy a nombrar, en los que la empresa nos ha dado bonificaciones basándose en lo que decía la susodicha web. Sin querer generalizar, es algo beneficioso para el estudio, pero ya sabéis que todo lo que sube, baja, y bla bla bla...

CD: No lo entiendo. ¿Por qué no te lo dan en base a las ventas? Eso sería el parámetro más lógico.

MB: Creo que los desarrolladores nos lo hemos buscado un poquito. Las ventas de un juego dependen en gran medida de las compañías, el gasto en publicidad y de un montón elementos en los que el estudio no tiene poder alguno. Por eso tenemos la sensación de que en algún momento, algún estudio le dijo a su compañía 'no nos juzguéis por las ventas, eso es cosa vuestra, hacedlo por Metacritic.' Y os garantizo que es de ahí de donde viene todo este rollo, de alguien que se creía que estaba ayudando a los estudios y metió la pata.

DP: Eso es una basura. Perjudica a los juegos, a los estudios de desarrollo y es una tontería. Y, francamente, si compras un juego por una nota, eres un maldito idiota y si no te gusta, te aguantas. La gente debería leer sobre los juegos, encontrar críticos y comentarios que les gusten y con los que tengan afinidad y debería fijarse en lo que se dice, no en un número.

MB: Quiero pensar que los fans de lo indie están menos alienados y de verdad se leen los análisis.

CD: No estoy tan seguro. Creo que la gente ve mucho YouTube. ¿Cuánta gente se pasa el día viendo *streams* de *DayZ* y partidas de *Starcraft*? Ahora mismo, esto es un gran aspecto de la industria.

MB: Yo le debo el éxito de *Thomas Was Alone* a un vídeo de Total Biscuit. 20 minutos en YouTube cambiaron mi vida. En serio.

CD: Tienen el poder de coronarte o hundirte.

¿La percepción del poder de la influencia de los medios ha cambiado desde el punto de vista de los usuarios o de los desarrolladores?

MB: Lo hizo hace un par de años y creo que no nos dimos cuenta. En términos de quién tiene la mayor influencia en si un juego es un éxito o no, los *youtubers* llevan un año por lo menos siendo los reyes. En una entrevista, lo comparé con lo que hacen una revista sobre cine y un programa sobre lo mismo. Para que una película aparezca en la tele, es necesario seguramente que primero haya hablado de ella la revista, pero al final, la razón por la que la gente va al cine a verla es porque ha visto el programa que habla de ella. Lo mismo pasa con el periodismo de videojuegos, que es fundamental hasta que el juego se lanza para crear expectativas y explicar al jugador en qué estás trabajando. Pero una vez lo analizan y sale a la venta, tu juego solo importa en YouTube y ahí es donde triunfa o no. Ahora mismo, la prensa no está prestando atención a esa parte de la ecuación y está perdiendo mucha audiencia potencial.

MH: Cuando tienes un juego de PC y los *youtubers* son quienes hablan de él tras el lanzamiento, piensas luego inmediatamente en PS4 y en que será posible hacer streaming desde la consola. Ahora es posible disfrutar de la experiencia de ver jugar a algo que te llama la atención, pero todavía se está ignorando el potencial de YouTube desde el lado de Sony y Microsoft. Han incluido »



● Dan Pinchbeck, de The Chinese Room, intenta buscarle sentido a la relación entre notas y bonificaciones, pero no lo consigue. Normal, claro.

● Mike Bithell asegura que los vídeos de 'Let's Play' tienen un impacto sustancial en las ventas de un videojuego.

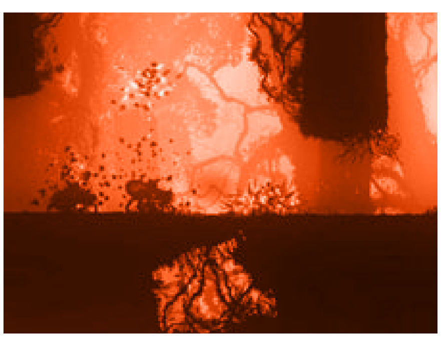
» streaming, pero existen un montón de preguntas sobre su monetización. No se ha llegado a esta conversación y no están a la altura del PC, por lo que seguirán teniendo menos visibilidad tras el lanzamiento de sus juegos.

DP: Hemos tenido siempre nuestros más y nuestros menos con los *youtubers* más populares, pero nunca nos ha molestado porque creo que nos dimos cuenta de que no importa que haya gente metiéndose con tu juego porque quienes lo están viendo no van a comprar el juego, para empezar. Lo que YouTube ha hecho bien es crear otra plataforma para pequeñas comunidades y subculturas, lo que significa que no tienes cuellos de botella para distribuir y promocionarte. Eso es algo que celebrar porque juega a favor de los pequeños estudios y los mercados de nicho, porque no tienes que comprar visibilidad, solo tienes que encontrar a la gente.

MH: Esto asusta a los grandes. Microsoft tiene un gran acuerdo de publicidad con Machinima, lo que significa que están presentes en ese área, pero siguen con miedo. No quieren tener negatividad, solo sensación de control.

MB: Eso es ridículo, es como andar por el campo y quejarte de la hierba. ¡Toda publicidad es buena! Incluso





"Se trata de entender tu terreno, no intentar exprimir las diferentes alternativas, sino calcular concienzudamente las cosas que puedes hacer"
MIKAEL HAVERI

cuando te critican, y estoy al tanto de los *youtubers* que han puesto a parir *Dear Esther,* están hablando del juego y están haciendo un vídeo para un montón de gente. Si lees los comentarios, muchos no están de acuerdo con ellos. Los consumidores no son tontos, son capaces de tomar decisiones y creo que eso es lo que tanto asusta.

DP: Además, existe un riesgo en todo esto. Si eres una gran compañía y tienes un montón de pasta, eres un gran objetivo para los buitres. Nadie va a hacer tal cosa con una compañía de nuestro tamaño por algo que se ha dicho en un comentario de YouTube, pero si pueden coger un comentario de un vídeo y llevar a Microsoft o Nintendo a los tribunales, lo mismo consigues un acuerdo judicial y dinero. Así que nosotros estamos algo protegidos por nuestro tamaño. En todo caso, no es que las compañías sean lentas o tontas en este juego, es que son un animal diferente al nuestro y no tienen algunas de nuestras ventajas, y viceversa.

Para acabar, ¿aconsejarías a otros que van a empezar en la industria que tomaran el mismo camino que tomasteis vosotros cuando empezasteis?

CD: Empezamos allá por 2001, así que no recomendaría a nadie ir a HMV y pedir si podíais dejar una copia en la tienda. Eso es una tontería. El mercado ha mutado muchísimo desde que nos iniciamos en esto y creo que para un nuevo desarrollador indie, para la nueva gente creativa que quiere hacer juegos, mi recomendación personal es que empiecen en el PC y estando bien posicionados en Steam. Sabemos que cada vez que actualizamos nuestro juego, los fans se vuelven locos y adoran que lo hagamos. No es que temiéramos que fueran a odiar el haber pagado por un juego que aún no está acabado, pero es que ocurre todo lo contrario: adoran recibir nuevas noticias. Y a la vez, estamos financiando como es debido su desarrollo. Creo que es una posición



● *Resogun* ha sido todo un éxito durante el lanzamiento de PS4. Aún así, Mikael Haveri debate sobre si su estudio es indie o no.



● ¿El éxito de Kickstarter y otras webs de crowd-sourcing ha cambiado la percepción interna de la industria? Está claro que no hay un sistema que sirva para todos los desarrolladores.

de negocio muy fuerte y para mí esa es la mejor opción que puede tomar un nuevo desarrollador.

MH: He trabajado con unos chavales de 19 y 20 años que están empezando a desarrollar juegos y lanzándolos en Androd. Finlandia tiene una buena escena de desarrollo ahora, pero antes no fue así. La gente ahora hace un montón de juegos y no tiene miedo a fracasar porque han aprendido y su juego ya está en Greenlight y en la Humble Store. Se trata de entender el campo de juego y no intentar exprimir las diferentes alternativas sino calcular concienzudamente las cosas que puedes hacer.

DP: Yo diría que hay un montón que aprender cuando estás empezando en la industria y que quieres evitar que tus errores sean excesivamente públicos. Así que no masques más de lo que tienes en la boca, trabájate tu ascenso a lo más alto y no esperes triunfar a la primera de cambio. Hay un montón de indies con éxito que parecen haber salido de la nada pero, normalmente, lo que han hecho es aprender durante años y darse de cabezazos contra la pared antes de destacar. Existe esta absurda ilusión de que puedes llegar y besar el santo y quedarte en lo más alto con tu primer juego, pero eso no es algo representativo. Lo siento, pero no todo el mundo es Notch.

"Le debo el éxito de Thomas Was Alone a un vídeo de Total Biscuit. 20 minutos en YouTube cambiaron mi vida. Es así"

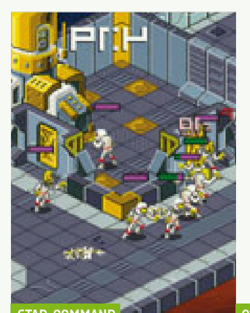
MIKE BITHELL



¿FUNCIONA KICKSTARTER DE VERDAD?

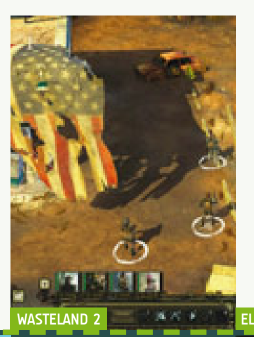
AHORA QUE LOS PRIMEROS GRANDES PROYECTOS DE KICKSTARTER YA ESTÁN EN MANOS DE SUS PATROCINADORES, EXAMINAMOS SI EL SERVICIO HA CUMPLIDO CON LAS EXPECTATIVAS, Y HASTA QUÉ PUNTO ES BUENA IDEA BUSCAR FINANCIACIÓN EN MANOS DE UN PÚBLICO TAN QUEJICA COMO EL DE LOS VIDEOJUEGOS. INTENTAREMOS DESCUBRIR SI KICKSTARTER ES UNA TENDENCIA AFIRMADA YA EN EL SECTOR O SI, POR EL CONTRARIO, SE TRATA DE UNA MODA EN DECLIVE

● DERECHA A medio camino entre el *Star Trek* más camp y *Game Dev Story*, *Star Command* fue una de las primeras niñas bonitas del *crowdfunding*… Hasta que sus creadores lo llevaron por segunda vez a Kickstarter, cabreando a su público.



STAR COMMAND

● DERECHA Muchos se sorprendieron cuando inXile pidió 900.000 dólares para resucitar al antecesor de *Fallout*, pero la promesa de una nueva aventura en el Páramo Nuclear y los nombres que reunió Fargo consiguieron más de tres veces esa cifra original.

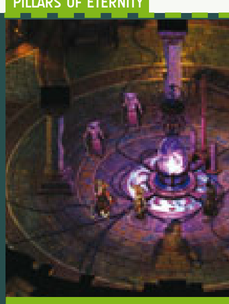


WASTELAND 2

● DERECHA Si para algo sirve la plataforma es para resucitar géneros abandonados. *Faster than Light*, uno de nuestros favoritos, refleja lo que se puede hacer con poco más de 200.000 dólares, el doble de lo que pedían.



FTL



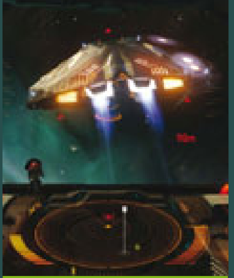
PILLARS OF ETERNITY

● IZQUIERDA Si eres de los que solo se fijan en los gráficos, *Pillars of Eternity* no te dirá mucho. Pero para el jugador de rol digital de toda la vida, esto es como la segunda venida del Buda Jesucristo Rolero: *Baldur's Gate* y *Planescape: Torment*.



GODUS

● IZQUIERDA La primera vez que *Godus* se dejó jugar, parte de sus patrocinadores manifestaron su descontento: les habían prometido un *Populous* y les habían entregado algo con limitaciones a lo Zynga. Pero fue ese descontento el que llevó a Molyneux a hacer cambios para bien.



ELITE: DANGEROUS

● IZQUIERDA Lo que nos llega de los jugadores que ya han catado la alpha de *Elite: Dangerous* son buenas noticias. Tiene todo lo que podrías esperar de una secuela del juego que inventó su propio género. Dentro de unos meses, seguramente todos podremos arrepentirnos de no haberlo financiado en su momento.



Algo más de 145 millones de euros invertidos convierten a los videojuegos en la categoría estrella de Kickstarter, por encima de proyectos televisivos, películas, diseño y tecnología. Impresionante, ¿no? Son las estadísticas con las que se publicita la plataforma pero, si miramos más de cerca, no es todo tan bello. Esos 145 millones de euros se han repartido entre solo 2.800 proyectos de distinto alcance, sobre cerca de 8.000. Es decir, solo logran financiarse algo más de un tercio del total, y sin importar tu nombre: Peter Molyneux casi no consigue financiar *Godus*, y ciertos proyectos han ofrecido resultados desalentadores, empezando por Ouya, cuya distancia entre promesa y producto final hizo perder la fe a más de uno. También es cierto que, de los proyectos no financiados, muchos son tan reducidos, irrisorios o directamente estafadores que no permiten generalizar del todo.

El detonante para la fiebre Kickstarter lo dio Double Fine a principios de 2012, proponiendo una aventura gráfica clásica que incendió Internet y puso el foco sobre la plataforma (en cuanto a videojuegos). Títulos como *Wasteland 2* o *The Banner Saga* triunfaron poco después, capitalizando la atención que generaba el *crowdfunding* con buenos proyectos bajo el brazo. Esta marcha triunfal culminaría con *Project Eternity*, el retorno al rol de los 90 de Obsidian Entertainment, que rompió la barrera de los cuatro millones de dólares. Kickstarter bautizó a ese 2012 como 'el Año del Videojuego'. Hoy, mientras nos van llegando los títulos de aquella cosecha (algo que, en muchos casos, habría sido imposible sin Kickstarter), cabe preguntarse si de verdad supone una nueva forma para editar videojuegos o una fiebre del oro a punto de agotarse. ¿Hasta dónde puede llegar el crowdfunding?

"Ha sido maravilloso, un chute de moral para nuestra labor de desarrolladores", reivindica Chris Avellone, director creativo de Obsidian y uno de los nombres indispensables detrás de *Pillars Of Eternity*. "Los jugadores vuelven a tener voz propia", añade, "en este caso antes de que se haga el juego, y pueden elegir gastarse el dinero en títulos que les gustaría ver llevados a cabo, juegos que no tendrían ninguna oportunidad en el panorama editorial actual". Hablad con cualquier desarrollador a día de hoy (incluso los que no se han metido en Kickstarter) y casi todos responderán que algo está cambiando. Ya sea con financiación de masas, creaciones alpha pagadas del propio bolsillo (o a través del Acceso Temprano de Steam), o incluso en la obligación de abrirse más a los fans que están experimentando los creadores de superproducciones, la relación entre desarrollador y jugador ha cambiado en estos dos años, en buena parte gracias a la popularidad de Kickstarter.

La sección de juegos de Kickstarter no llamaba mucho la atención hasta que Double Fine lo convirtió en un evento mundial. Desde entonces, ha cambiado la percepción que tenemos del sector y la creación de juegos.



Los creadores de *Ecco The Dolphin* solo llamaron la atención de 867 personas con su propuesta submarina *The Big Blue*.

El veterano Peter Molyneux comparte esta opinión, defendiendo que este proceso de crear un juego en comunión con la comunidad es algo bastante superior al antiguo modelo del creador solitario en su torre de márfil. "Elegimos Kickstarter por dos grandes razones", explica Molyneux. "La primera es que es más factible hacer un gran juego si implicas a mucha gente en el proceso. Ya sabemos que es algo que se lleva diciendo años, desde el diseño del concepto: '¿te mola esto? ¿Prefieres esta cosita y no te gusta esta otra?'. Así que tiramos por ahí. Primero empezamos en Kickstarter, luego nos trasladamos a Steam, y luego nos hemos metido en una política de actualizaciones que nos ha llevado una cantidad increíble de trabajo, una locura aterradora".

> "Es como estar de pie y desnudo en una primera cita, una locura aterradora"

Es un nuevo desafío para los desarrolladores: ya no tienen la libertad de trastear y alterar conceptos en soldedad, sino que necesitan que su juego evolucione delante de las narices de un público vigilante. "Es como estar de pie desnudo en la primera cita", compara Molyneux, "no puedes ocultarte detrás de nada. No es algo para pusilánimes. Si me metiese otra vez en Kickstarter, lo haría de forma muy distinta, precisamente por eso. Pero se nos ha abierto un nuevo mundo, uno en el que los diseñadores tienen que ser algo más que los tíos con ideas, tienen que ser los creadores de esas ideas, no solo tenerlas. Kickstarter y Steam son dos maneras maravillosas de dar ese paso".

Bien por Molyneux pero, ¿qué pasa con el 65% de los olvidados? ¿Qué pasa con esos proyectos que no consiguen financiarse? Puede que sea un modelo de conseguir dinero idílico para unos cuantos, pero parece inaccesible, de momento, al conjunto de los desarrolladores. ¿Qué hace que un juego triunfe donde otros fracasan? "El proyecto tiene que apelar a la imaginación de los posibles patrocionadores", señala David Braben, que consiguió sacar adelante su *Elite: Dangerous* en enero de 2013. "La gente tiene que desearlo", añade. "Hemos visto proyectos con éxito hechos por alguien desconocido, y fracasos basados en franquicias conocidas, pero que daban la sensación de carecer de imaginación o estar desfasados. Es decir, para conseguir el éxito hace falta un 'gancho', un reclamo potente. Algo esencial en cualquier campo y para el que Kickstarter va muy bien, »



El combo Kickstarter-Steam gana adeptos cada día, como Uber Entertainment con *Planetary Annihilation*.

» dando relevancia a proyectos que podrían pasar desapercibidos. Siempre que dichos desarrollos no pidan una cantidad excesiva, tienen bastantes posibilidades de triunfar".

El Kickstarter del propio *Elite: Dangerous* pedía un millón y medio de euros y, aunque acabó recaudando más de 1,8 millones, durante bastante tiempo parecía que se quedaría a las puertas. ¿Fue la cantidad la que alejó a los patrocinadores? "Quizás", reflexiona Braben, "pero el hecho es que desarrollar un título como *Elite: Dangerous* cuesta muchos millones, así que teníamos que poner el límite en un punto que nos permitiese hacer el título. Si hubiésemos pedido menos, habríamos cometido un error: nos habríamos comprometido con un juego sin saber muy bien a cuánto público llegaría". Pese a este éxito, David Braben y Frontier Developments anunciaron el año pasado que el estudio entraría en la Bolsa de Londres, creando cierta desconfianza entre los que apostaron previamente por el juego. "Algunos sí lo vieron como algo positivo (y hasta invirtieron en la compañía) pero, como era de esperar, también hubo comentarios negativos". Braben, sin embargo, defiende el movimiento como algo positivo no solo para Frontier, sino para el juego. "Salir a bolsa es, en esencia, algo bueno para *Elite: Dangerous* porque nos permite levantar una gran infraestructura para que el juego sea fenomenal, mucho más allá de lo que nos permitía lo recaudado en Kickstarter".

Pero no todo el mundo tiene una opinión positiva de Kickstarter. "Tengo otro punto de vista", cuenta Mike Bithell, el creador de *Thomas Was Alone*. "Creo que es una plataforma asombrosa para la gente adecuada. Hasta diría que Peter [Molyneux] es el hombre perfecto para Kickstarter; respetado y conocido, cuyos fans saben qué tipo de juego hará. Es una gran plataforma para gente así". Pero Bithell cree que la actitud hacia

VIVA LO VIEJO

Kickstarter está sacando grandes géneros del asilo.

Aunque en Kickstarter encontramos todo tipo de juegos, quizás su mayor atractivo resida en haber resucitado géneros a los que las editoras modernas no dan ni los buenos días. Aventuras gráficas, estrategias varias, rolazos clásicos… Kickstarter es tan los 90 que solo le falta la camisa de leñador y un discman. Parte de sus triunfadores, de hecho, ya eran titanes de la época, especialmente Fargo y Avellone, que suman más de 11 millones de dólares entre sus tres proyectos de rol vetusto, incluyendo sus hojas de personaje y su combate netamente dominado por los dados. Kickstarter es el mejor tapacanas para el jugador que ya está oxidado por los años y los críos gritando en Xbox Live.



SUPERIOR IZQUIERDA Todavía no hemos visto nada jugable de *Torment: Tides Of Numenera*, pero las actualizaciones vía Kickstarter son constantes, y acuden a la comunidad para tomar ciertas decisiones de desarrollo. SUPERIOR DERECHA *Shadowrun Returns*, a menudo se nos olvida, cobró vida gracias a Kickstarter, reviviendo una serie y un estilo que dábamos por muertos. INFERIOR DERECHA *Kingdom Come: Deliverance* es el último éxito de Kickstarter, rol medieval sin elfitos ni bichines de manos de Warhorse, ex*Mafia/Operation Flashpoint*. INFERIOR IZQUIERDA *Godus* tuvo la campaña publicitaria más rara de la historia, el cubo de *Curiosity*, cuyo ganador sería divinizado virtualmente en *Godus*.



Lo de Double Fine es un tema peliaguado. El estudio reventó su meta original de 400.000 dólares, pero tuvo que volver a la plataforma a pedir dinero adicional dividiendo su *Broken Age* en dos partes cuando su primera campaña había recaudado más de tres millones de dólares. Y la reacción de los fans fue de enfado tremendo. Los patrocinadores se sentían insultados (con razón) porque, tras recaudar cerca de ocho veces el dinero pedido, el estudio volvió a por más. Máxime cuando Double Fine había sacado adelante otro Kickstarter, *Massive Chalice*, poniendo además en marcha el proceso experimental de presentación de ideas Amnesia Fortnight, donde los fans votan por las propuestas de miembros selectos de Double Fine. Si son capaces de todo esto, ¿cómo es que dividen *Broken Age* en dos pidiendo más pasta? "Me sorprendió un poco", admite Braben, "especialmente cuando habían superado su objetivo con tanto margen. Quizás implica que no tenían un plan detallado de inicio o, más bien, que éste cambió mucho durante el desarrollo. Dicho esto, creo que han sido bastante abiertos con el tema y no han ocultado nada".

Tal vez sea la única actitud posible a la hora de dar malas noticias sobre un crowdfunding tan conocido pero, ¿ha afectado negativamente al resto de proyectos? Brian Fargo (director ejecutivo de inXile Entertainment, desarrolladores de *Wasteland 2*) cree que la plataforma no ha sufrido daños permanentes por el asunto Double Fine. "No creo que haya perturbado esa fuerza de buena voluntad que hay detrás de los juegos de Kickstarter", afirma Fargo, "y creo que, si Tim entrega un juego de calidad (y eso parece) a sus patrocinadores, entonces le perdonarán todo el proceso". Podemos afirmar que el lanzamiento de *Broken Age Parte 1* ha salido adelante sin mayores problemas, sin apenas quejas por el accidentado lanzamiento. Es algo característico de nuestro medio: la memoria del público funciona a cortísimo plazo. "El crowdfunding deja al descubierto las capas de un proceso imperfecto y lleno de dificultados como es el de la creación de un juego, con el que la mayor parte de la gente no está familiarizado", señala Fargo, dejando caer que es esta transparencia la que los patrocinadores necesitan comprender. "En ninguna producción salida de Kickstarter ha pasado algo que no se haya visto previamente, en términos de gestión y finanzas, en los desarrollos de las editoras tradicionales. La diferencia es que ahora está a la vista de todos".

"Algunos fracasarán en Kickstarter porque no son conocidos"

Kickstarter ha cambiado, y que gracias al éxito de gente de primera línea, otros diseñadores creen que es una fuente ilimitada de recursos. "Me preocupa de verdad que esta fiebre del oro, causada porque la gente ha visto que los grandes triunfan en Kickstarter, lleve a que muchos pierdan el tiempo allí metiéndose con proyectos que no saldrán adelante porque no son conocidos o porque nadie los vea". La mayor preocupación de Bithell recae sobre los desarrolladores inexpertos que "realmente no entienden el juego que están haciendo, el que están prometiendo". En este sentido, Kickstarter ha pasado a ser una plataforma para que un indie se pueda costear el desarrollo de un título a una en la que se presentan conceptos más ambiciosos que no pasarían el filtro de las editoras actuales. Y ahí está el problema: Kickstarter como única forma de sacar adelante un juego.

Molyneux admite que la razón principal para acudir a la plataforma era conseguir el dinero necesario, no por su capacidad para conectar desarrollador y público. "No creo, a menos que seas Chris Roberts [desarrollador de *Star Citizen*] a quien le ha ido de fábula (no logró entender cómo lo ha hecho tan bien, pero lleva recaudados más de 39 millones de dólares), no creo que gran parte de los que acuden a Kickstarter puedan pagar entero el proyecto con lo recaudado. Ahí está el ejemplo de Double Fine, que tuvo que volver a pedir más dinero para terminar su juego".



Star Citizen sacó 2,1 millones de dólares de Kickstarter. Desde entonces, se ha hecho con otros 37 millones con su propia campaña. Y sigue subiendo.

LOS ÉXITOS Y FRACASOS DE KICKSTARTER

LOS PROYECTOS MÁS DESTACADOS, BIEN SEA POR TRIUNFAR O POR ESTRELLARSE CON TODO EL EQUIPO



CODE HERO



170.000 dólares

Alex Peake se metió en un follón hace dos años y aún no ha encontrado la puerta: consiguió la campaña para su juego (pedía 100.000 dólares), pero se quedó sin dinero hasta para hacer las camisetas a los que apoyaron la campaña. El tío jura que la cosa sigue adelante: las camisetas, al menos, las mandó en agosto.



FRACASO





TORMENT: TIDES OF NUMENERA

4,1 millones ($)

Torment es a *Planescape: Torment* lo que *Wasteland 2* a los dos primeros *Fallout*, la demostración de que la licencia no hace al juego. Como fanáticos del original, nos alegra que sea el título que más dinero ha sacado en la historia de Kickstarter. Y que le den a las editoras.

ÉXITO

MIGHTY NO 9

3,8 millones ($)

Mientras Capcom se sienta sobre un filón de marcas a las que maltrata o ignora, ha sido el propio Inafune el que ha decidido que, si nadie saca un *Mega Man*, tocará inventarse uno nuevo. *Mighty No 9* debería ser un toque de atención para la casa japonesa: si echas a los mejores, se van a llevar a tu público.

ÉXITO



THE BANNER SAGA

723.887 dólares

Stoic podrá sacar las dos partes restantes de *The Banner Saga* sin verse agobiados por las facturas. Que Kickstarter haya ayudado a convertir una propuesta única en una franquicia nos llena de gozo. Ojalá hiciesen otro para contratar abogados anti-King.

ÉXITO

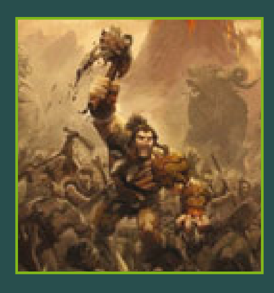


CLANG

526.125 dólares

Uno de los creadores del cyberpunk, Neal Stephenson, quería enseñarle al mundo su pasión por el espadazo realista con *Clang* . El juego cumplió su meta y todo iba bien hasta que en septiembre del año pasado, el estudio Subutai dijo que no tenía pasta para seguir. Y desde entonces, la nada.

FRACASO



WILDMAN

504.120 dólares

La campaña de *Wildman* iba más o menos bien hasta que saltó la liebre de que Gas Powered Games (los de *Total Annihilation*) estaban en la ruina, y que su futuro dependía de Kickstarter. El dinero era para pagar nóminas. Wargaming aprovechó para hacerse con el estudio por dos duros.

FRACASO

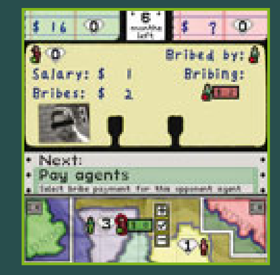


TROPES VS WOMEN

158.917 dólares

La controversia surgida del proyecto de Sarkeesian se debe a trolls de dedos de color naranja-cheeto, campo de fuerza hediondo, voz de pito y poco uso del ídem. Otra cosa es que su repaso al machismo en el videojuego sea convencional, bordeando lo luzhildesco.

ÉXITO



DIAMOND TRUST OF LONDON

90.118 dólares

Puede que no todo el mundo crea en Jason Rohrer y sus proyectos experimentales con tendencia a indagar en el medio como arte, pero con que haya sacado el dinero suficiente para terminar este loquísimo proyecto de estrategia y espionaje para DS, nos vale.

ÉXITO

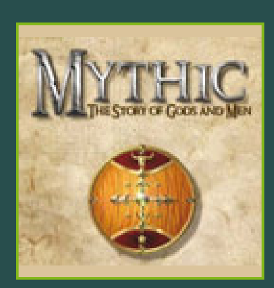


DIZZY RETURNS

25.620 dólares

Pedir más de 400.000 euros por un *Dizzy* nos parecía excesivo, pero los Gemelos Oliver se vinieron arriba con un remake para iOS que lo petó bastante, y les hizo creer en el poder de la nostalgia. No. Lo sentimos por Tones, pero el huevo aventurero está muerto, y nunca volverá a salir de las páginas de Retro.

FRACASO



MYTHIC: THE STORY OF GODS AND MEN

4.739 dólares

Mythic: el Pufo. Internet mola porque, si plagias algo, es fácil que te pillen. Fue el caso de este proyecto de Little Monster, que anarroseaba todo sin piedad hasta que les suspendieron la campaña, salvando a los incautos de un timo.

FRACASO

Si la decisión de Double Fine (que como todo lo que rodea al estudio y Kickstarter, ha sido muy pública) puede salir adelante sin apenas quejas. ¿Significa esto que los desarrolladores pueden salirse con la suya una vez que han recibido el dinero de un público propenso a perdonar? ¿Deberíamos desconfiar más de dónde metemos el dinero en Kickstarter? "No", dice Chris Avellone, para añadir después, "y sí, si existen dudas. Si mantienes al público al día de tus avances y de los pasos que estás dando, significa que ya tienen información sobre el proceso, y que estás generando expectativas, algo que todo proyecto de Kickstarter debería estar haciendo. Incluso si los patrocinadores y tu equipo no están de acuerdo sobre alguna decisión, y su conclusión no es ideal para todos, la transparencia generada permite a los pagadores ver por qué has tomado esa decisión, algo que es imposible de lograr con los modelos más tradicionales". Vemos de nuevo esa necesidad de transparencia, la misma que tuvieron en Frontier sobre su decisión de salir a bolsa, o la de Double Fine sobre el futuro de *Broken Age*.

Braben comparte esta idea: "La confianza es la base del éxito de Kickstarter. Principalmente la de aquellos que han puesto dinero para ver cumplirse sus sueños. Habrá, es inevitable, fallos de cuando en cuando, pero es la obligación de los patrocinados dar lo mejor de sí mismos para asegurarse de que esa confianza del público se vea recompensada". Brian Fargo sugiere que la confianza arranca con la propuesta inicial, y que "escuchar a un desarrollador defendiendo apasionadamente su visión, poder ver lo importante que es para él, tiene un gran impacto en mí y, creo, también en los demás". Es en la propuesta (y en la seguridad que denote) donde se marca el tono para cualquier proyecto, en opinión de Fargo: "No estoy seguro de cuál es el porcentaje de juegos terminados sobre juegos financiados, pero en mi caso he visto descarrilar a pocos, y los que han salido adelante me han compensado con creces. Pero, en general lo primero que miro es si la propuesta original parece bien pensada, si es lo bastante robusta como para que confíe en que el equipo pueda entregar algo acorde con el nivel de financiación que piden".

"Lo que parece es que Double Fine no tenía un buen plan de partida"





El éxito de *The Banner Saga* ha llegado mucho más allá de sus patrocinadores, demostrando que la confianza en sus creadores era una buena apuesta de futuro.

Puede que Garriott ya no tenga los derechos sobre *Ultima*, pero *Shroud Of The Avatar* huele al primer Origin.

Todos los desarrolladores con los que hemos hablado afirman que volverían a Kickstarter a financiar un segundo proyecto (o un tercero, en el caso de Brian Fargo y Chris Avellone). La sensación es que la experiencia ha sido positiva para todos los implicados: la propuesta, la implicación de la comunidad durante el desarrollo y, por último, el título final en manos de los jugadores (lo hayan patrocinado o no). ¿Qué futuro le espera a la plataforma? ¿Es ya parte permanente de nuestra industria? "El desarrollo vía crowdfunding está aquí para quedarse", sentencia sin dudarlo Brian Fargo. "Hay muchos juegos brillantes que están cumpliendo las promesas a ese público que buscaba algo diferente, que no podrían ver de otra manera. Si todos seguimos cumpliendo, entonces no veo ninguna razón por la que Kickstarter no vaya a ir a más". Todavía estamos en los inicios, pero Avellone comparte la opinión de Fargo sobre ese futuro: "Mientras más y más gente se sienta a gusto con el servicio, y me atrevería a decir que unos cuantos proyectos de películas, como la de *Veronica Mars*, han traído a la plataforma a gente que desconocía su funcionamiento y han aprendido sobre la marcha, espero que con el tiempo los presupuestos puedan alcanzar un punto donde sea posible hasta financiar superproducciones."

Si eso significa más poder de decisión para los jugadores, estamos a favor.



MIAMI VICE

COMO UNA INYECCIÓN DE ADRENALINA EN LA ESCENA INDIE, HOTLINE MIAMI COMBINABA UNA MECÁNICA CLÁSICA CON UNA DIFICULTAD DESORBITANTE, CATAPULTANDO A LOS JUGADORES HACIA UNA ONÍRICA FIEBRE DE ASESINOS EN SERIE CON MÁSCARAS Y KITSCH OCHENTERO. CON HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER EN EL HORIZONTE, SUS CREADORES DENNIS WEDIN Y JONATAN SÖDERSTRÖM HABLAN CON NOSOTROS DE VIOLENCIA, POLÉMICAS Y REPUTACIONES.



A Dennis Wedin y Jonatan Söderström no les gusta salir en primera plana de la prensa especializada. De hecho el dúo conocido como Dennaton Games lo ha estado evitando activamente… aunque sin mucho éxito. "Queremos hacer justo lo contrario de eso", nos dice Söderström, comentando la controvertida reputación del estudio (un ejemplo entre muchos: en la reciente demo de *Hotline Miami 2* se veía un intento de violación a una mujer… que acababa revelándose como la escena de una película). "Creemos que la gente debe esperar que el juego intente y consiga ser más polémico que el primero, y supongo que esa escena va precisamente de eso", razona acerca de ese meta-instante que ha acabado siendo eliminado del juego. "La cuestión es que no estamos rebajándonos y haciendo todo más sórdido que en la primera entrega. Estamos intentando que la violencia sea un poco más emocional, que se perciba de forma distinta, dándole humanidad a los personajes".





HN2: Wrong Number ha ido variando su fecha de lanzamiento. Ahora está previsto para primavera.

El *Hotline Miami* original se vio envuelto en polémica por su sangrienta exposición de actos de violencia extrema, y gracias a ello Wedin y Söderström se ganaron cierta reputación en la industria, exacerbada por su aparición en la última Gamescom con una pizarra vileda de preguntas prohibidas. Y aunque el dúo nunca ha negado los modelos que han inspirado su juego (la hiperviolencia de neón de *Drive* y la reimaginación subversiva del género superheroico de *Kick-Ass*), a veces se ha acusado a esos referentes de ser superficiales, y se ha llegado a decir que *Hotline Miami* no es más que un vacío espectáculo de violencia gratuita. "Buena parte del juego conlleva una negación a celebrar la violencia y a hacer un juego de acción espectacular y molón", dice Söderström. "Queríamos que la violencia fuera brutal y repulsiva, y que te preguntaras qué estabas haciendo cuando jugabas. Supongo que mucha gente lo ha jugado y pensado que toda esa violencia es sencillamente un espectáculo grotesco. No es lo que nosotros teníamos en mente al hacer el título".

Por eso la secuela quiere explicar algunas cosas. No solo siendo menos críptica en sus razonamientos, sino, paradójicamente, volviéndose aún más brutal. »



"NO PENSAMOS TANTO EN TODO LO QUE HACEMOS. SIMPLEMENTE VAMOS, NOS TOMAMOS UNA CERVEZA E INTENTAMOS DIVERTIRNOS"

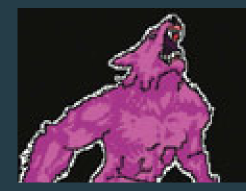
DENNIS WEDIN

La brutal dificultad de *Hotline Miami* forma parte de la creciente popularidad de los juegos hardcore.

» Todo el que se haya desplazado por los pasillos forrados de alfombras rosas y manchado de sangre los felpudos de piel de cebra del primer *Hotline Miami* estará familiarizado con el toque nostálgico de los ochenta de Wedin y Söderström. Pero la devoción por ese estilo del dúo se puede detectar antes de este juego. Söderström, también conocido como Cactus, había alcanzado cierta fama en la escena indie por su rápida frecuencia de publicación, llegando a crear él solo unos cuarenta títulos, también de toques retro.

"Tenía una idea para un vídeo musical para mi banda, y le pedí a Jonatan que nos lo hiciera", nos cuenta Wedin. "Dijo que lo haría pero con una condición: que yo diseñara los gráficos, porque no quería hacerlo todo él solo. Así que hizo un pequeño juego, pero fue tan divertido que programamos más". El resultado fue la estrafalaria y compulsiva experiencia interactiva *Keyboard Drumset Fucking Werewolf*, una especie de enérgica versión de *WarioWare*, pero en la que cada secuencia de microjuegos machacabotones iba acompañado de una banda sonora de varios minutos de masacre audiovisual.

"Después de aquello empezamos a husmear en algunos juegos que Jonatan tenía sin acabar", dice Wedin. "Vimos *Super Carnage*, que me encantó. Me gusta la perspectiva cenital, y pensé que teníamos que expandirlo".



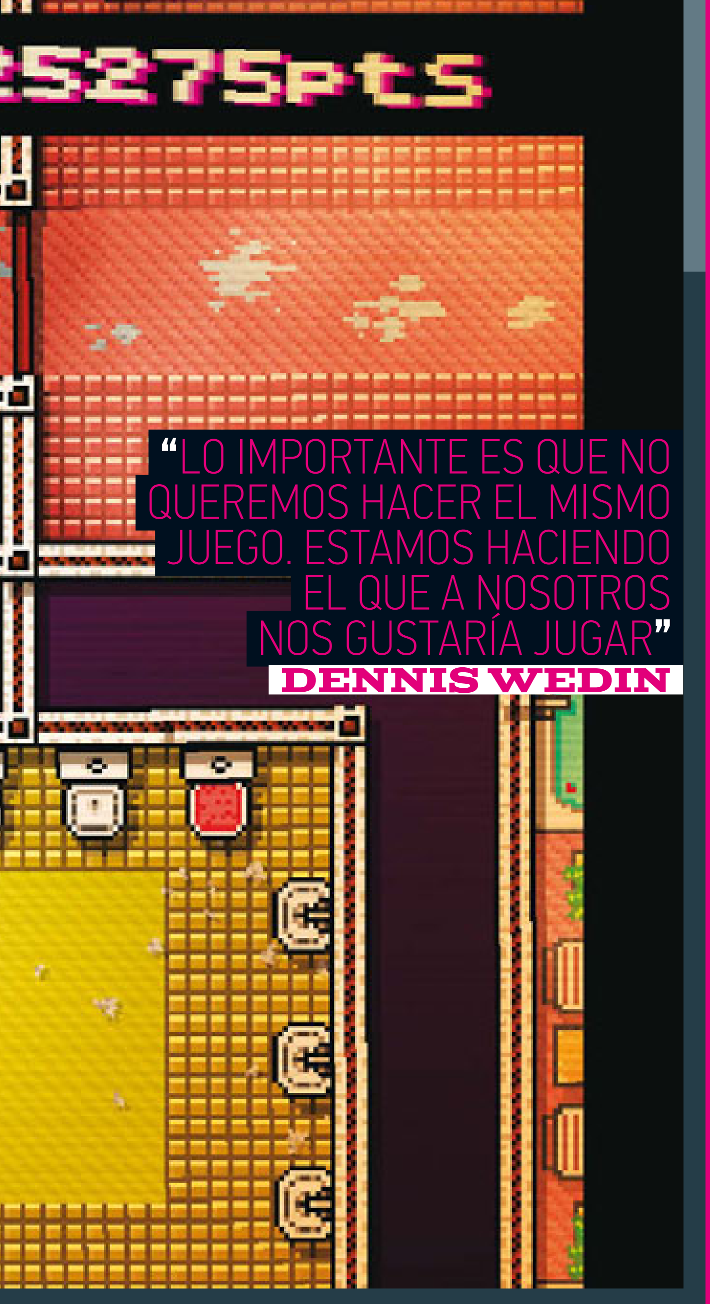
El amor del dúo por los juegos retro y la cultura pop de los ochenta se vislumbra hasta su primera colaboración.



Keyboard Drumset Fucking Werewolf se puede descargar en Internet. Hazlo ahora mismo.

El juego serviría como crudo prototipo de lo que acabaría convirtiéndose en *Hotline Miami*. Empezaron a trabajar en el apartamento de Dennis (los roles se han invertido en la secuela, y ahora trabajan en el de Jonatan), ambos tomaron la fortuita decisión de hacer algo de dinero, y así nació Dennaton Games. "Al principio se suponía que iba a ser un juego que haríamos en menos de un mes", revela Söderström. "Me estaba quedando sin dinero por entonces. Quería hacer un juego rápido que no vendiera demasiado. Pero según lo íbamos desarrollando, íbamos viendo que era mejor y no podíamos evitar ir mejorándolo y expandiéndolo". La presión llegó con la fase de dormir en el sofá, y Wedin y Söderström trabajando sin parar "prácticamente todo el día y toda la noche". Todo se multiplicó al final, cuando se puso a la venta, los bugs salieron a la superficie y tuvieron que batallar con el estrés y el código.

"Incluso cuando estuvo acabado, no creo que ni Dennis ni yo pensáramos que fuera a ser algo que hiciera dinero o fuera popular", afirma Söderström. "Quiero decir: era extremadamente difícil y muy extravagante. Pensé que precisamente porque la historia era muy vaga la gente no la pillaría y no estaría interesada en descifrarla", dice un modesto Wedin. "Me equivoqué: la gente se interesó especialmente en ese aspecto del juego".



“LO IMPORTANTE ES QUE NO QUEREMOS HACER EL MISMO JUEGO. ESTAMOS HACIENDO EL QUE A NOSOTROS NOS GUSTARÍA JUGAR”
DENNIS WEDIN

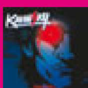
Aunque la narrativa que vertebra *Hotline Miami* es innegablemente hipnótica, también a causa de ello resulta desconcertantemente críptica. Aún así, con *Wrong Number,* Wedin y Söderström continúan contando la historia de Jacket, al que vimos por última vez escapando del hospital y masacrando a la mafia rusa... antes de que el juego entre en otra línea temporal donde Jacket es asesinado por otro personaje llamado Biker. Y aunque la secuela explorará algunos de los aspectos más enigmáticos del juego original (por ejemplo, el rol de los conserjes), eso no conlleva necesariamente que vaya a ser menos opaco. “En la secuela va a haber mucho más argumento, que estará más desarrollado, aunque seguirá siendo bastante vago", revela Wedin. “Pero no queremos volver a hacer el mismo juego. Queremos hacer el que nos gustaría jugar a nosotros, y si a la gente le gusta, estupendo. Y si no, fenomenal también".

“No es un juego completamente nuevo", añade Söderström. “Quiero decir, la mayoría de los elementos de la mecánica están aún ahí, pero hemos añadido algunas variantes, aunque por supuesto habrá un montón de similitudes con el primer juego. Pero estamos intentando centrarnos en llevarlo en nuevas direcciones, y asegurándonos de que no sea una mera prolongación del primero. Hay mucho contenido nuevo".

LA MÚSICA MATA

Una lista de reproducción esencial para acompañar la masacre.

NIGHTCALL
ARTISTA **KAVINSKY**



Sacada de la banda sonora de la película de Nicolas Winding Refn *Drive*, es un tema que da un toque contemporáneo a los típicos sintetizadores de los ochenta. Aunque es más sutil que cualquier elemento del propio Hotline Miami, es una influencia innegable.

HYDROGEN
ARTISTA **M.O.O.N**



Es difícil extraer una sola canción de la banda sonora de *Hotline Miami*, pero *Hydrogen* no solo replica ese rollo ochentero, sino que sube el tempo para convertirse en el perfecto fondo mucical para la matanza que propone el juego.

KEYBOARD DRUMSET FUCKING WEREWOLF
ARTISTA **FUCKING WEREWOLF ASSO**



Al utilizar un tema de la propia banda del co-creador de *Hotline* Dennis Wedin para un video-juego, Wedin y Jonatan Söderström crearon una relación única entre música e interacción.

ROLLER MOBSTER
ARTISTA **CARPENTER BRUT**



El dúo ha revelado que se han visto inundados con recomendaciones de artistas y fans para la banda sonora de la secuela. Una de ellas es este *Roller Mobster*, que suena como si hubiera salido directamente de una peli de Carpenter.



Hay un nuevo aspecto del juego del que el dúo sí que está dispuesto a hablar: habrá varios personajes jugables, cada uno con su propio estilo, lo que hará que cada jugador se aproxime al mortal laberinto del juego de forma distinta. Aunque ya era todo un desafío acostumbrarse al repertorio de ataques y al ritmo de Jacket, aclimatarse a todo un nuevo catálogo de asnos blandidores de armamento puede incrementar la curva de dificultad más allá de un par de retoques estéticos.

“Queremos expandir este universo", dice Wedin. “El título se inspira en el primer juego y en qué le pasaría a los personajes después de aquello, pero también en qué había sucedido antes". La idea de hacer una secuela que continúe la historia de su primer éxito parece una jugada segura para el equipo escandinavo, una idea que parece contradecir la reputación de bohemios de sus dos miembros. Ellos aseguran que su intención no es simplemente exprimir el éxito del primer juego. “No queremos hacer eso", explica Söderström, que también detalla por qué *Wrong Number* será el último capítulo de la serie *Hotline Miami*. “No queremos hacer solo secuelas. Tenemos planes para hacer un número determinado de juegos en nuestras vidas, y sería tremendamente aburrido hacer el mismo una y otra vez".

“No queremos ser los tíos que *solo* hicieron *Hotline Miami*", coincide Wedin. “Tenemos un montón de ideas que queremos explorar después de hacer esto". Intentando sacarles algo más de información acerca de la naturaleza de esas ideas, descubrimos que ambos mantienen sus ambiciones bajo el radar: no quieren ampliar el equipo, ni tienen intención de abandonar las 2D (aunque Söderström reconoce que si en algún momento decidieran darle un tiento a las 3D tendrían que expandir la plantilla del estudio).

“No quiero ser un desarrollador que solo se preocupe por el dinero; nuestra prioridad es hacer juegos", dice Söderström. “Quiero hacer juegos porque me gusta ser creativo y plasmar mis sentimientos y experiencias en un juego. Eso es más importante para mí que ser popular". Es esta idea de establecer un legado basado en la integridad y en la versatilidad creativa la que Wedin cree que es la fuerza de trabajo que hay detrás de sus juegos: “Sería estupendo que se pensara que nuestra seña de identidad es la calidad: ‘Hacen buenos juegos. Aunque no sepa de qué va éste, lo han hecho ellos, así que posiblemente es bueno.’ Como cuando Konami o Capcom no paraban de hacer grandes juegos, o los Bitmap Brothers".

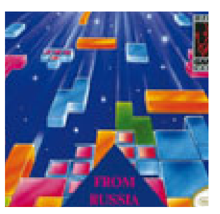
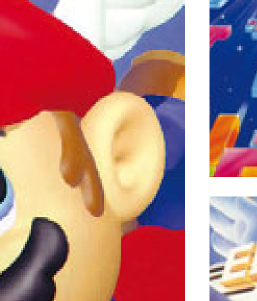
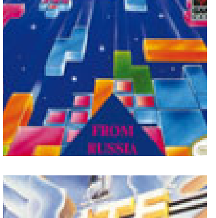
Lo que está claro es que la súbita llegada a la primera línea de la industria y la imbatible popularidad de *Hotline Miami* dos años después aún resulta abrumador para Wedin y Söderström. Ambos hablan de su trabajo con un entusiasmo juvenil, pero adoptan una posición muy modesta y discreta cuando se les pregunta por el proceso creativo del estudio. Para ser los creadores de uno de los juegos independientes más excesivos, kinéticos y cautivadores de los últimos años, no les encaja demasiado la fama de ser muy radicales o extremos en el trabajo. “Todo esto que hacemos, bueno, simplemente *lo hacemos*", dice Wedin. “No pensamos demasiado en lo que hacemos. Simplemente nos tomamos unas cervezas e intentamos pasarlo bien". ¿Y lo de la pizarra? “Un poco lo mismo, no había ningún plan: un par de cervezas, una pizarra y un rotulador".

Les preguntamos si es así como empiezan las ideas en Dennaton. Wedin deja escapar una risita. “Quizás…"







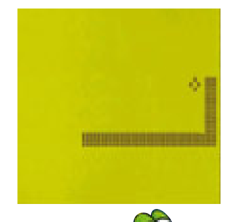


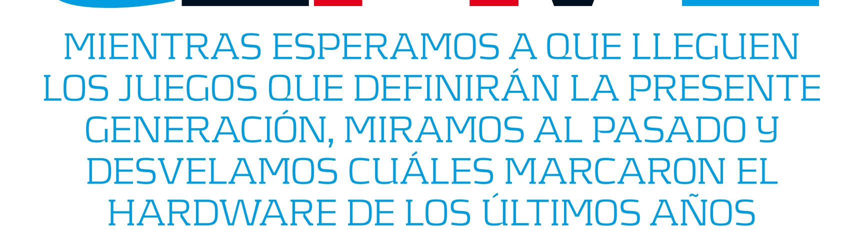




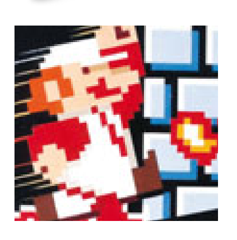
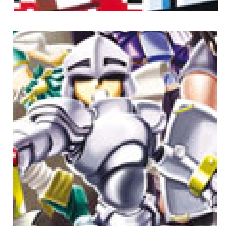
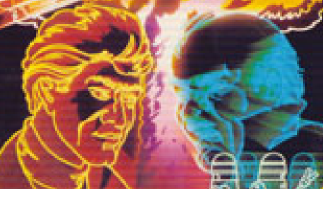
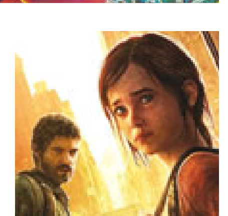
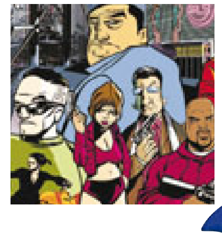

25 JUEGOS CLAVE

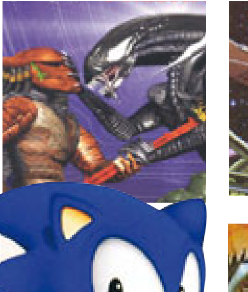




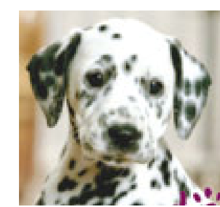
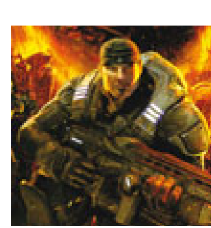
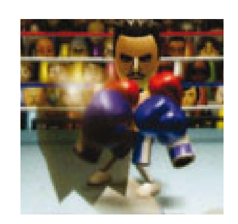


MIENTRAS ESPERAMOS A QUE LLEGUEN LOS JUEGOS QUE DEFINIRÁN LA PRESENTE GENERACIÓN, MIRAMOS AL PASADO Y DESVELAMOS CUÁLES MARCARON EL HARDWARE DE LOS ÚLTIMOS AÑOS



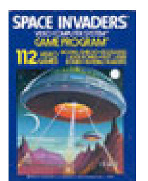


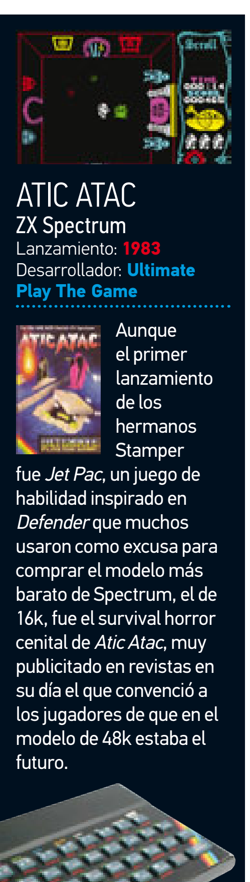


SPACE INVADERS Atari VCS

Lanzamiento: **Enero 1980** Desarrollador: **Atari**



AUNQUE LAS ventas de la VCS no fueron espectaculares en sus dos primeros años (unas 800.000 consolas distribuidas), cuando *Space Invaders* fue embutido en formato cartucho la fortuna de la consola cambió, obligando a sus competidores a ir abandonando derrotados el campo de batalla. Como pasaba con tantas otras conversiones de recreativas (muchas de ellas no oficiales), la edición licenciada de Atari del fenomenal éxito de Taito no se parecía demasiado al original, con píxeles como puños y un chirrido insoportable sustituyendo al ominoso y rítmico sonido de los alienígenas en descenso. Pero el juego hizo rentable la VCS, dobló las ventas del hardware y le hizo entrar en los dos mil millones de dólares de beneficio en 1980. Y también disparó una fiebre por las conversiones que culminó con el gran hit de la consola, *Pac-Man* en 1982.



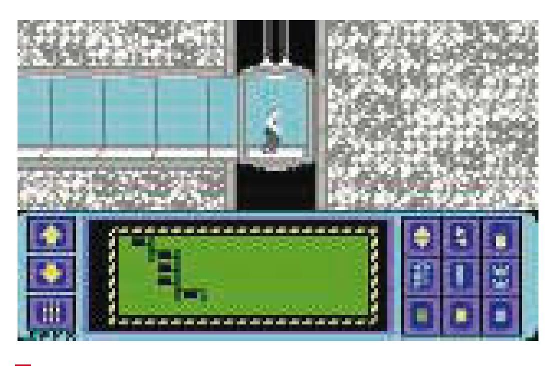
ATIC ATAC

ZX Spectrum

Lanzamiento: **1983**

Desarrollador: **Ultimate Play The Game**

Aunque el primer lanzamiento de los hermanos Stamper fue *Jet Pac*, un juego de habilidad inspirado en *Defender* que muchos usaron como excusa para comprar el modelo más barato de Spectrum, el de 16k, fue el survival horror cenital de *Atic Atac*, muy publicitado en revistas en su día el que convenció a los jugadores de que en el modelo de 48k estaba el futuro.



IMPOSSIBLE MISSION Commodore 64

Lanzamiento: **1983** Desarrollador: **Dennis Caswell**



Aunque el Commodore 64 fue el ordenador de 8 bits más popular en Estados Unidos a principios de los ochenta, sustituyendo a la vetusta serie 400/800 de Atari, lo tuvo más complicado a la hora de convencer a los europeos de sus bondades. Hasta cierto punto, *Impossible Mission* ayudó a cambiar esa percepción, aunque fuera solo porque trajo consigo, además de estupendas animaciones y brillantes gráficos, la primera voz digitalizada inteligible en un juego de microordenador. Si bien la versión de 1985 para Spectrum no estaba nada mal, *Impossible Mission* es uno de esos juegos (como *International Karate* o *The Last Ninja*) que exhibieron espectacularmente las posibilidades del C64.

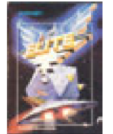




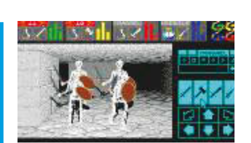
ELITE BBC Micro

Lanzamiento: **Septiembre 1984**

Desarrollador: **Ian Bell & David Braben**



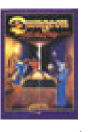
A pesar de clonar como nadie las recreativas de la época, el tremendo y accesible BBC Microcomputer, lanzado en diciembre de 1981, sufría de un problema de imagen debido, por ejemplo, a lo económico e informal de competidores como el Spectrum. Eso cambió en 1984, cuando uno de los juegos más ambiciosos y expansivos jamás vistos convirtió al BBC Micro en una máquina a la que todo el mundo quería jugar, gracias al primer mundo abierto en 3D de la historia de los videojuegos y la promesa de meses de diversión. Por desgracia, el BBC Micro seguía lejos de las posibilidades económicas de la mayoría de las familias, y salvo para afortunados, la mayoría de los jugadores de *Elite* lo fueron a través de la gran cantidad de ports para otros sistemas de la época que fueron lanzados un año después.



DUNGEON MASTER Atari ST

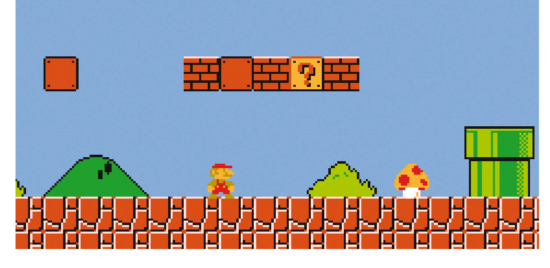
Lanzamiento: **1987**

Desarrollador: **FTL Games**



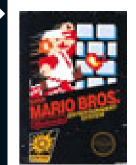
El Atari ST quería competir con ordenadores más serios, como Apple Macintosh. No es demasiado sorprendente que le llevara unos años establecerse como una máquina seria para jugar. Basado en la estructura clásica del mazmorreo instaurada por *Ultima* y *Wizardry*, este clásico de FTL marcó la diferencia con los juegos de rol japoneses que estaban llegando a las consolas, convirtiéndose en el título más popular de la plataforma.





SUPER MARIO BROS. NES

Lanzaminto: **Septiembre 1985** Desarrollador: **Nintendo**



Es difícil sobrevalorar la importancia de NES en su revitalización de un mercado en crisis, del mismo modo que es imposible pasar por alto hasta qué punto fue básico para esa revitalización el lanzamiento de *Super Mario Bros.* Con un plantel encantador de personajes, y una mecánica de plataformas brillante y colorista, es un juego que atrajo a los videojuegos a toda una nueva generación, estableciendo a Nintendo como una superpotencia de la industria. No sabemos si *Super Mario Bros.* salvó, él solito, el sector, como se ha dicho, pero el hecho es que vendió cuarenta millones de copias y sigue estando en innumerables lisas de los mejores juegos de la historia.





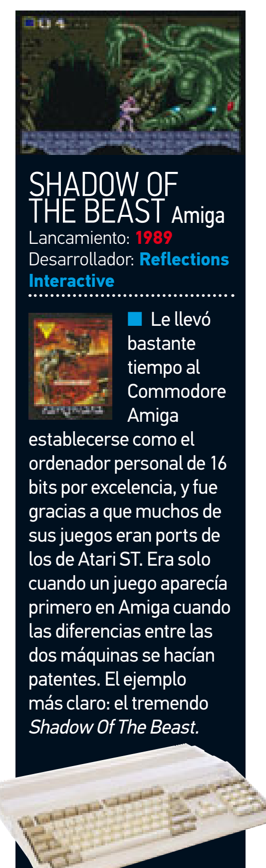
METAL GEAR MSX2

Lanzamiento: **Julio 1987** Desarrollador: **H. Kojima / Konami**



Mientras Commodore y Atari batallaban en EEUU, y Sinclair, Acorn y Commodore luchaban por el mercado europeo, en el resto del mundo MSX iba alcanzando la dominación sin ningún problema, proveyendo de una plataforma a desarrolladores japoneses para que fueran ensayando la supremacía del sector de los noventa. Destaca en esta nueva raza de diseñadores Hideo Kojima, que recibió el encargo de desarrollar un juego de acción militar por parte de Konami, y tras decidir que el hardware no era el más apropiado, creo uno de los primeros juegos de infiltración, afianzando la reputación del MSX y cimentando la reputación de una de las franquicias más duraderas de la industria.





SHADOW OF THE BEAST Amiga

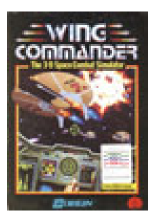
Lanzamiento: **1989**
Desarrollador: **Reflections Interactive**

Le llevó bastante tiempo al Commodore Amiga establecerse como el ordenador personal de 16 bits por excelencia, y fue gracias a que muchos de sus juegos eran ports de los de Atari ST. Era solo cuando un juego aparecía primero en Amiga cuando las diferencias entre las dos máquinas se hacían patentes. El ejemplo más claro: el tremendo *Shadow Of The Beast*.

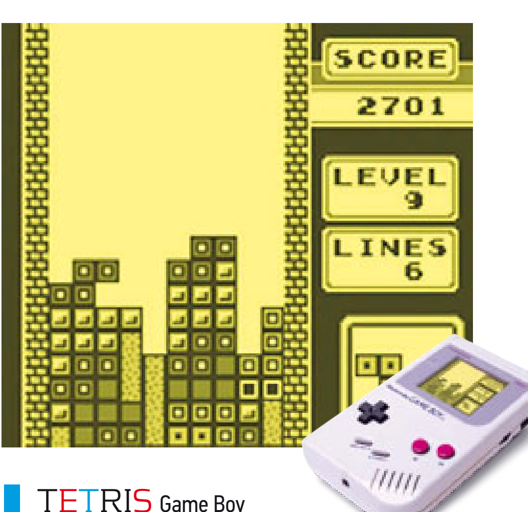


WING COMMANDER PC

Lanzamiento: **Sept. 1990** Desarrollador: **Origin Systems**



Teniendo en cuenta que los PC nos han acompañado durante 33 años y el concepto de 'ordenador personal' incluso más, podríamos dedicar un artículo entero a los juegos de éxito multitudinario que han asegurado la supervivencia del PC como una máquina de juegos, con títulos como *Doom*, *Los Sims*, *Half-Life 2* o *World Of Warcraft* definiendo distintas edades del desarrollo de PC. *Wing Commander* destaca entre todos ellos. En 1990 los títulos de PC suponían el 60% del total de las ventas de los juegos de ordenador (comparados, por ejemplo, con los de Amiga, de un 10%), ya que eran incluso más baratos que los de Amiga o ST. Sin embargo, esa idea de los juegos de PC como algo económico o incluso de saldo cambió para bien con lanzamientos como *Wing Commander*, que aprovechaba la tecnología de tarjetas gráficas y de sonido e hizo que se vendieran cientos de miles de Soundblaster.



TETRIS Game Boy

Lanzamiento: **Junio 1989**
Desarrollador: **Bullet-Proof Software / Nintendo**



Nintendo siempre ha encontrado la forma de hacer que sus productos de hardware sean un éxito, a veces regalando juegos que faciliten el desembolso. Así pasó con el lanzamiento estadounidense de la Nintendo Entertainment System en 1985 acompañada de *Super Mario Bros.*, o las copias de *Tetris* con cada Game Boy para amortiguar la llegada de la poderosa Lynx de Atari o de la Game Gear de Sega. En Estados Unidos, Nintendo vendió un millón de Game Boys en pocas semanas, y alcanzó un total de 35 millones de copias de *Tetris* a lo largo de toda la vida del dispositivo. La estrategia le funcionaba.

SUPER MARIO WORLD SNES

lanzamiento: **Noviembre 1990**
Desarrollador: **Nintendo**

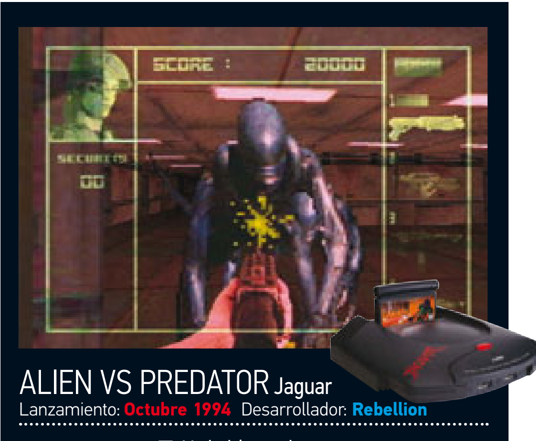
Para cuando Nintendo se puso a trabajar en el lanzamiento de su nueva y poderosa consola de 16 bits para reemplazar a la NES, la fórmula de los lanzamientos se había perfeccionado. De nuevo, la máquina iría acompañada de un juego, pero en vez de los tetrominos del mítico Tetris que tan bien funcionó en Game Boy, Nintendo optó por su personaje más icónico y conocido, ayudado por primera vez por un tal Yoshi. Super Mario World vendió más de veinte millones de copias, convirtiéndose en el gran éxito de SNES.

SONIC THE HEDGEHOG Mega Drive

Lanzamiento: **Junio 1991** Desarrollador: **Sonic Team**



Después de disfrutar de cierto éxito con la Master System en la segunda mitad de los ochenta, Sega entró en una auténtica guerra contra Nintendo con su siguiente consola, la Mega Drive. Para tener una oportunidad de victoria, necesitaban una nueva mascota, y ese honor correspondió a Mr. Needlemouse, más tarde rebautizado como Sonic the Hedgehog. El lanzamiento de su primera aventura supuso un gran impacto en el sector, convirtiendo el hardawre de Sega en un éxito y regalando a los jugadores todo un icono del medio.



ALIEN VS PREDATOR Jaguar

Lanzamiento: **Octubre 1994** Desarrollador: **Rebellion**



■ No había muchas razones para invertir en la apuesta final de Atari por la conquista del mercado consolero a pesar su superior potencia. El controlador estilo mando de televisión no era demasiado bueno, y los juegos eran pocos y tampoco muy destacables. Hubo, sin embargo, unos pocos títulos que ayudaron a que Atari acabara vendiendo unas 125.000 consolas entre 1993 y 1995. El mejor de todos ellos, *Aliens Vs Predator*, un FPS que cogió el esquema de *Doom* y lo aplicó a la entonces virginal franquicia *AVP*. Por desgracia, el juego sufrió algunos retrasos que le impidieron salvar a la consola del olvido, aunque sí que demostró, mucho antes de la llegada de *GoldenEye* a N64, que en contra de la creencia popular, los shooters en primera persona tenían futuro en las consolas.



SHENMUE Dreamcast

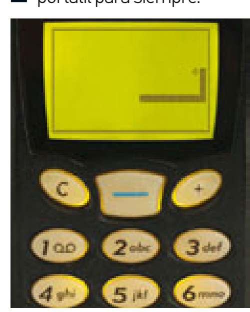
Lanzamiento: **Diciembre 1999**
Desarrollador: **Sega**

■ Aunque el título de lanzamiento *Sonic Adventure* fue el que se convirtió en el más vendido de Dreamcast, fue el retrasadísimo *Shenmue* el auténtico imprescindible del sistema, ya que ofrecía al jugador el mundo abierto más complejo y realista que jamás se había visto en una consola. Responsable de la llegada de los hoy odiadísimos QTEs, la obra maestra de Yu Suzuki fue un elefante blanco carísimo y ambicioso. Se ha dicho que todos los dueños de la consola deberían haberlo comprado dos veces para que hubiera sido rentable. En ese sentido, quizás hizo más por el fracaso que por el éxito de la consola, pero demuestra hasta qué punto impactó entre la comunidad de jugadores el que es citado una y otra vez como el típico juego de una saga incompleta que debería cerrarse algún día.

SNAKE

Nokia 6110
Lanzamiento: **1997**
Desarrollador: **T. Armanto**

■ Es el juego más antiguo de esta selección (tanto que ya era considerado una antigualla cuando se dejó ver entre los títulos de lanzamiento de Atari VCS en 1977), pero su versión de finales de los noventa controlable con las teclas de cursor triunfó cuando apareció en los Nokia 6110 y sus sucesores. Curiosamente, no se le puede considerar el primer juego para móviles: ese honor corresponde a una versión de *Tetris* para el Hagenuk MT-2000 en 1994, aunque fue *Snake* el que cambió la percepción que había del juego portátil para siempre.



SUPER MARIO 64 Nintendo 64

Lanzamiento: **Junio 1996** Desarrolador: **Nintendo**

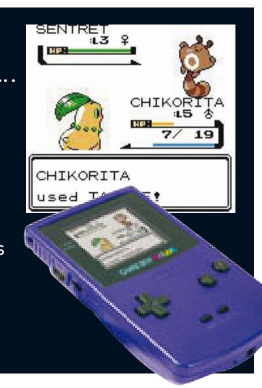


■ El juego que convenció a los desarrolladores de que una serie en 2D podía evolucionar de forma coherente y sin estridencias a las 3D. Manteniendo el nivel de desafío de sus anteriores títulos, Mario 64 no se limitó a añadir una dimensión a las aventuras de la mascota de Nintendo, sino que con la organización de los niveles inventó una nueva forma de explorar los escenarios. Super Mario 64 fue, como sucedió con el título que acompañaba a la SNES, el juego más vendido de su sistema, aunque sus 11 millones de copias quedan muy atrás de las cifras de Super Mario World. La culpa, del vasto catálogo de Playstation.

POKÉMON ORO / PLATA Game Boy Color

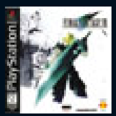
Lanzamiento: **Noviembre 1999** Desarrollador: **Game Freak**

■ Aunque la primera generación de juegos de *Pokémon* fue importante para el éxito de Game Boy, para cuando *Oro* y *Plata* aparecieron en Game Boy Color, que ya tenía un año de vida, *Pokémon* se había convertido en el fenómeno cultural procedente de los videojuegos más monumental de la historia, potenciado por la fiebre por los cromos coleccionables. Los nuevos juegos continuaban con la fórmula familiar de amaestramiento de bichos y combate RPG por turnos de los originales, pero con un toque de color que llevó a que la franquicia alcanzara ventas de 23 millones de copias.



FINAL FANTASY VII PlayStation

Lanzamiento: **Enero 1997** Desarrollador: **Square**

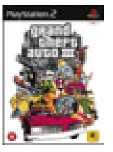


■ Aunque PlayStation iba sobrada de juegos de éxito hechos en casa, fueron los títulos *third-party* los que garantizaron el éxito de la consola, y más que ninguno el último en una serie que había sido un hito en máquinas de Nintendo. Originariamente concebido para SNES, debido a las limitaciones de almacenamiento de Nintendo 64 Square decidió que el formato CD-ROM de Sony sería perfecto para dar cabida a las largas y complejas cinemáticas del juego.



GRAND THEFT AUTO 3 PlayStation 2

Lanzamiento: **Octubre 2001** Desarrollador: **DMA Design**



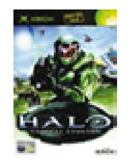
■ Durante muchos años, *GTA* ha sido sinónimo del hardware de Playstation, pero fue el primer lanzamiento de la serie en 3D el que más y mejor contribuyó al éxito de Sony, apareciendo en PS2 dos años antes de que los usuarios rivales de Xbox pudieran desatar sus fantasías más oscuras por Liberty City. Tanto *Vice City* como *San Andreas* fueron lanzados primero para la máquina de Sony y juntos, los tres videojuegos vendieron más de 37 millones de copias.





HALO: COMBAT EVOLVED Xbox

Lanzamiento: **Noviembre 2001** Desarrollador: **Bungie**

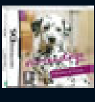


■ Cuando Microsoft comenzó a buscar desesperadamente un FPS para potenciar las ventas de su Xbox, no tuvo que irse muy lejos. *Halo* de Bungie había impresionado desde su estreno a puerta cerrada para PC en 1999, y aunque hubo que alterar su perspectiva de tercera persona y su diseño de mundo abierto, no decepcionó a nadie cuando finalmente llegó a las tiendas. Por primera vez en la historia de los videojuegos, un FPS podía mirarse cara a cara con sus hermanos de PC, y con más de la mitad de los usuarios de Xbox comprando una copia y cinco millones de consolas vendidas en sus primeros cuatro años de vida, Microsoft creó una franquicia vendeconsolas que a Sony le costó mucho igualar.







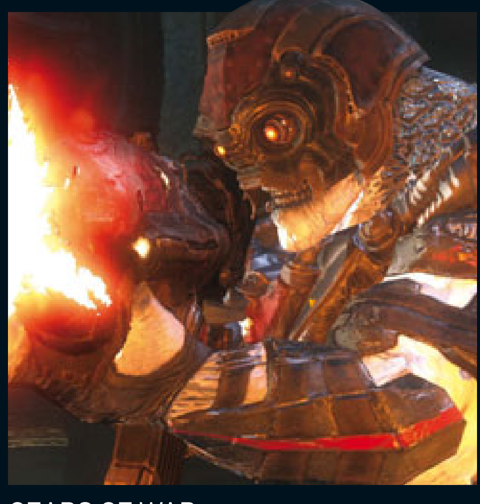




POCKET KINGDOM: OWN THE WORLD N-Gage

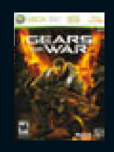
Lanzamiento: **Noviembre 2004** Desarrollador: **Sega**

■ El móvil para jugar de Nokia era un cacharro olvidable, sobre todo por la falta de unos controles precisos y por su aspecto absolutamente ridículo cuando asumía funciones de teléfono. Pero *Pocket Kingdom*, lanzado el mismo mes que *World Of Warcraft*, era un MMO muy completo que satirizaba la cultura del videojuego con una deliciosa ruptura de la cuarta pared.



GEARS OF WAR Xbox 360

Lanzamiento: **Noviembre 2006**
Desarrollador: **Epic Games**





■ Muchos lo ningunearon por lineal, idiota y ruidoso, pero el estupendo bro-shooter de Epic fue casi tan vital para el éxito de Xbox 360 como *Halo* lo fue para el de su predecesora. Con ventas de cinco millones de copias, la saga demostró que tenía mucho más que ofrecer aparte de un gran juego de acción basado en coberturas: un grandioso cooperativo y la tercera iteración del Unreal de Epic, un motor que ocho años después, todavía sigue dando guerra (por ejemplo, en tres secuelas de *Gears Of War*).



WII SPORTS Wii

Lanzamiento: **Noviembre 2006** Desarrollador: **Nintendo**



■ El juego incluído con la Wii no era un prodigio de sofisticación, sino todo lo contrario: una serie de simplísimos minijuegos de deportes, que alcanzó un codiciado Grial de los videojuegos: salir del ghetto. Quizás por eso acumuló cierta mala prensa, por su accesibilidad, pero hay triunfos innegables, y pocos más claros que este: Wii Sports es el videojuego más vendido de todos los tiempos.



NINTENDOGS Nintendo DS

Lanzamiento: **Agosto 2005**
Desarrollador: **Nintendo**

■ Con *Nintendogs* y la serie *Brain Training* Nintendo lanzó dos franquicias que se encaramaron a las más vendidas de la consola, e hicieron que la portátil resultara atractiva a un arco de edades muy amplio gracias al stylus, el micrófono y otras formas intuitivas de interactuar. Esta resurrección del inmortal concepto del Tamagochi llegó a vender 24 millones de copias.





THE LAST OF US PlayStation 3

Lanzamiento: **Junio 2013** Desarrollador: **Naughty Dog**



■ Después de años perdiendo el resuello tras los talones de Xbox 360 en términos de venta de hardware o compartiendo los beneficios de éxitos multiplataforma como *GTA* o *Call Of Duty*, PlayStation 3 acabó igualándose a su rival gracias, sobre todo, a exclusivas muy bien recibidas como *Uncharted* o *God Of War*. La mejor de todas fue *The Last Of Us*, un emocionante thriller de zombis de Naughty Dog que no solo disparó las ventas de PS3, sino que ha reformulado la imagen de Sony en el momento justo: de cara a la llegada de una nueva generación



Digital Camera

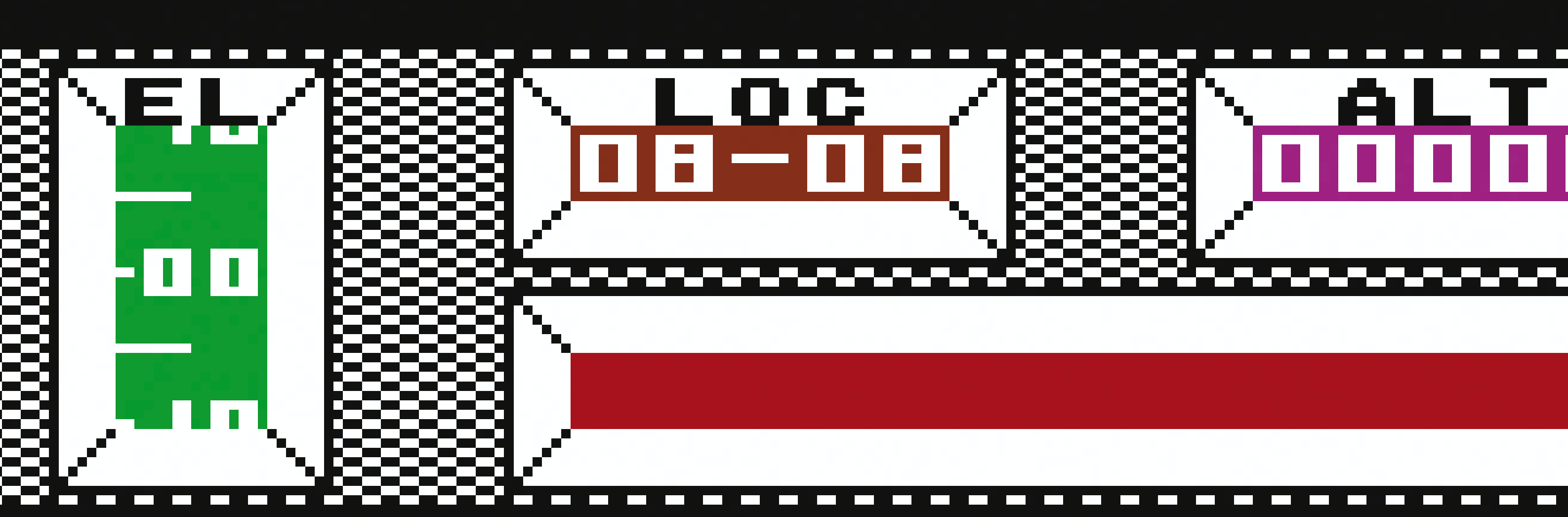


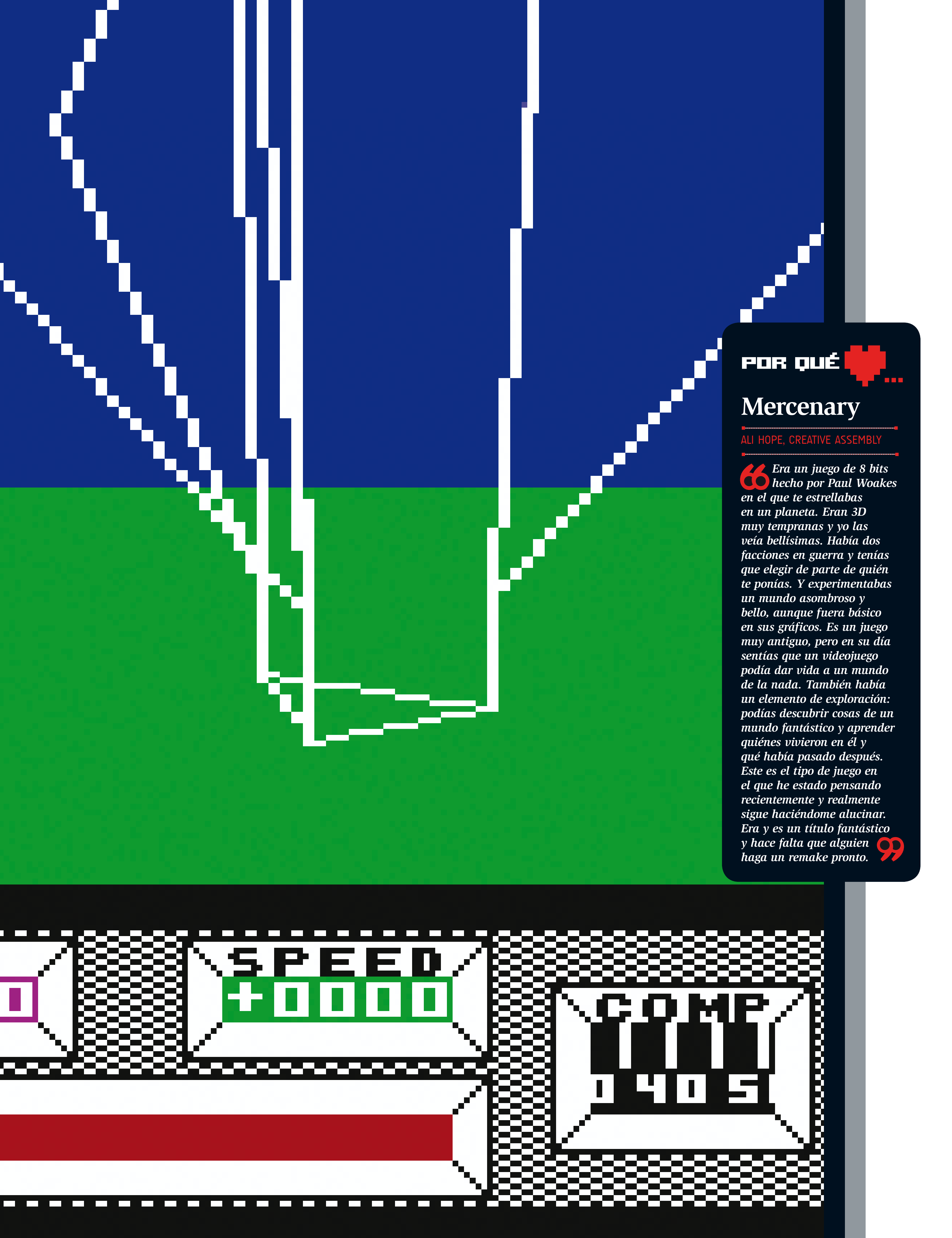
¡SUSCRÍBETE YA!

Oferta válida solamente en territorio nacional

Los datos personales que nos facilita serán incorporados a un fichero titularidad de Ediciones Reunidas, S. A., con domicilio en la C/ Consejo de Ciento 425-427, 08009 Barcelona para la gestión comercial mantenida, estudios de mercado, promociones e información servicios y productos. Asimismo, Ud. consiente la comunicación de sus datos a otras empresas del Grupo Zeta del sector cultural, ocio y tecnología para utilizarlos con los mismos fines. Podrá ejercitar su derecho de acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos mediante notificación escrita a: Dpto. de Suscripciones. C/ Orduña, nº 3. 28034 Madrid o por correo electrónico: suscripciones@grupozeta.es . Asimismo Ud. consiente en que se le envíe información en los mismos términos indicados anteriormente y empresas, a través de su cuenta de correo electrónico así como otros medios electrónicos equivalentes.

> “En su día, sentías que el videojuego podía dar vida a un mundo entero de la nada”
>
> ALI HOPE, CREATIVE ASSEMBLY





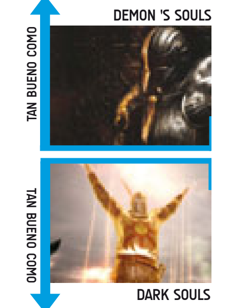
POR QUÉ ❤...

Mercenary

ALI HOPE, CREATIVE ASSEMBLY

Era un juego de 8 bits hecho por Paul Woakes en el que te estrellabas en un planeta. Eran 3D muy tempranas y yo las veía bellísimas. Había dos facciones en guerra y tenías que elegir de parte de quién te ponías. Y experimentabas un mundo asombroso y bello, aunque fuera básico en sus gráficos. Es un juego muy antiguo, pero en su día sentías que un videojuego podía dar vida a un mundo de la nada. También había un elemento de exploración: podías descubrir cosas de un mundo fantástico y aprender quiénes vivieron en él y qué había pasado después. Este es el tipo de juego en el que he estado pensando recientemente y realmente sigue haciéndome alucinar. Era y es un título fantástico y hace falta que alguien haga un remake pronto.

Derecha: El nuevo motor del juego se nota mucho en los efectos de luz, que convierten estampas de este estilo en algo especial.



INVADIENDO AL RIVAL

El online de Dark Souls II es invasivo, porque te pueden atacar otros jugadores en cualquier momento, pero esto es lo que lo ha hecho tan grande e influyente. Ahora te pueden invadir hasta muerto, lo cual añade un plus de dificultad, pero también hay nuevas formas de limitarlo: hay un anillo, sacrificios que los impiden y también ayudantes que aparecerán para echar una mano y tratar con espíritus malvados. También se sigue pudiendo pedir ayuda antes de los combates contra los jefes y los pactos están más integrados que nunca. No voy a revelar nada en concreto porque eso revienta parte de la gracia del juego, pero creedme cuando os digo que es una experiencia única.





HACED UN ALTO EN VUESTRA VIDA, ACUMULAD COMIDA Y DESPEDÍOS DEL TRABAJO: HA LLEGADO 'EL JUEGO'

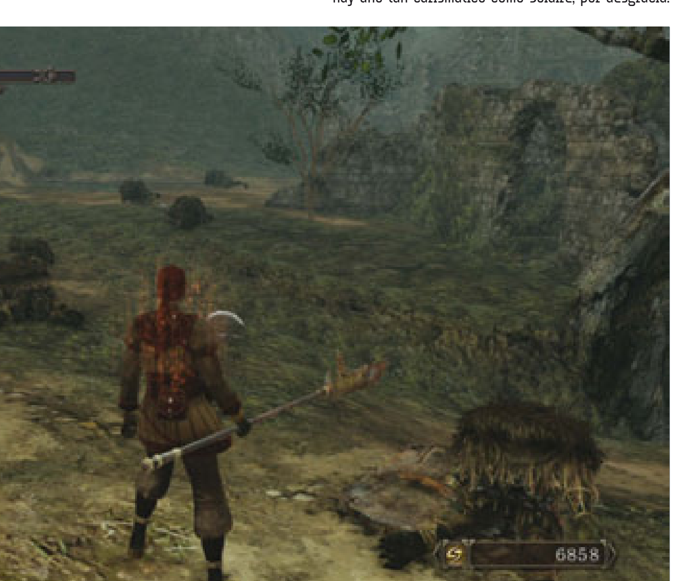
Dark Souls II



AL DETALLE

GÉNERO: ¡Bendito sea el sol!
PLATAFORMA: PS3, 360, PC
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: From Software
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: 14 de marzo
25 de abril (PC)
JUGADORES: 1-3

Arriba: Dark Souls II es un juego más luminoso y eso se aprecia desde el minuto uno, pero también tiene instantes más perturbadores y personajes más crueles y mejor trazados. No hay uno tan carismático como Solaire, por desgracia.



Tras 100 horas con el GOTY de 2014 (¿cuál otro iba a ser si no?), creo que entiendo por fin lo que querían decir desde From Software cuando denominaron a *Dark Souls II* como 'accesible': en realidad, querían decir 'flexible'. Entiendo que este adjetivo tampoco es precisamente tranquilizador, porque la saga *Souls* es ese muro de granito que permanece impasible a tus intentos de derrumbarlo a golpes una, y otra, y otra vez. Ese muro no cae nunca por la fuerza, sino que hay que saber buscarle muescas y escalarlo. Y *Dark Souls II* sigue sometiendo al jugador a sus normas, pero ha cambiado su material, pues ahora es, como decía, uno más flexible: en lugar de pararte los pies en seco, deja que lo estires hasta que no da más de sí y entonces, te rebota, te deja en el suelo de bruces, humillado y preguntándote '¿qué he hecho mal?'. 'Eso tendrás que averiguarlo tú solito, amigo', te contestará.

Pero basta de literatura: lo que vosotros queréis saber es si este juego es mejor que *Dark Souls*. La respuesta es sencilla: sí y no. Pero la explicación, no lo es tanto, porque será mejor o peor dependiendo de en lo que te fijes. ¿Sería mejor si fuera más difícil, dando entonces más de lo mismo? ¿O haciendo algo totalmente diferente? Vais a tener que resolver vosotros esa incógnita jugándolo porque es algo bastante personal. Una cosa sí os sé decir: este juego es muy bueno, es fundamental, es algo que nadie más se atrevería a hacer y es una experiencia llena de emociones enfrentadas. Tan pronto te sientes feliz como aterrado, satisfecho que decaído, desesperado que ciego de fe. En ese sentido no ha cambiado y es tan digno de su nombre como cualquiera de los anteriores.

Tras un tutorial mucho mejor planteado que en ninguno de los otros dos, *Dark Souls II* te deslumbra: Majula, la nueva 'base de operaciones', la reinterpretación del Nexo de *Demon's Souls*, sorprende por la cantidad de luz con la que está bañado. Bendito sea el Sol, ¿de verdad es tan diferente en el mundo de este juego? Una vez más, la respuesta es ambigua. Sí, *Dark Souls II* usa espacios más abiertos que su predecesor y no tiene complejos a la hora de ponerte delante un bonito amanecer para enseñarte las ruinas de una torre, de una ciudad o el inmenso mar. Y no pasa absolutamente nada, es un cambio que se recibe con sumo gusto porque allá donde mires sigue existiendo una historia. Esos barriles explosivos en la muralla no están ahí por casualidad, ni esa ventana rota bajo la cual hay una jauría de perros royendo huesos.

LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL COMBATE: Ahora no es tan sencillo rodar y librarse de un golpe ni esquivar un segundo mamporro ni hacer parries ni ataques por la espalda. Dark Souls II te exige ser mejor de lo que ya eras.

En el larguísimo camino que se recorre durante este juego, se visita todo un nuevo mundo, Drangleic, que se nutre de su propia mitología y personajes, aunque siempre lanzando una miradita atrás, al anterior título, para mantener su rumbo firme. Las referencias al primer juego se dejan notar en la temática y la estructura de ciertos niveles, pero, lejos de ser producto de la pereza, forman parte de esa reinterpretación constante que hace From Software de su propio mito. Quienes jugaran a *Demon's Souls* antes que a *Dark Souls* sabrán perfectamente a lo que me refiero.

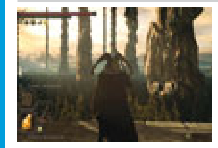
Si hablo de recorrer un camino, lo digo de forma casi literal. Es posible que el

AL IGUAL QUE SUS ANTECESORES, CONDENSA UNAS SENSACIONES TAN POTENTES COMO ENFRENTADAS: DE LA EUFORIA AL TERROR HAY UN SOLO PASO

MINUTO A MINUTO

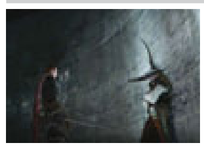
LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

20 MINUTOS



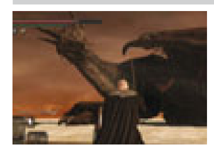
○ Ya has muerto por primera vez y te has topado con la gran novedad de este juego: si lo haces, te baja el total de vida. Ahora tienes más miedo que antes a ese insignificante bicho.

15 HORAS



○ Es posible que ya hayas vencido a uno de los jefes importantes y empieces a entender cómo ha cambiado con respecto a *Dark Souls*. También sigues cagado, eso no cambiará ni en 100 horas.

50 HORAS



○ ¿Crees que ya nada puede sorprendente en este juego? ¡Pero qué equivocado estás! Cuando menos te lo esperas, un cualquiera te mata y pierdes 40.000 almas: nunca estarás a salvo.



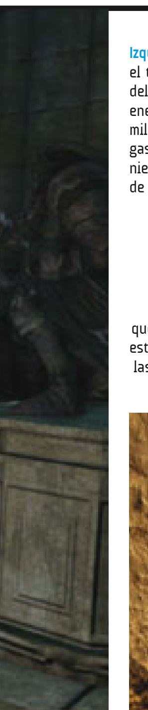
punto más polémico de *Dark Souls II* sea su estructura mucho más lineal. Si *Dark Souls* era una telaraña, *Dark Souls II* es un asterisco: hay muchos sitios a los que ir, pero nunca conectados entre sí, por eso se puede saltar de una hoguera a otra desde el principio. Así, se crea una variedad de lugares mayor y le permite lucirse muchísimo más, no solo porque el juego tiene un mejor acabado gráfico y, gracias al cielo, mayor estabilidad en su tasa de frames, pero lo hace inclinando más la balanza por la estructura de *Demon's Souls* que de *Dark Souls*. Es normal sumergirse en un bosque en una montaña para llegar a un inmenso castillo que casi toca la noche, sumergirse en sus profundidades, llegar a ras de suelo a un lago infestado de trampas y terminar en unas catacumbas que están conectadas con la torre más alta del juego, donde es de día. La sensación de progresión es total pese a que no hay un ciclo de día y noche, y el efecto que se consigue es admirable. Lo normal con este juego es pararse cada poco tiempo y admirar el mimo con el que From Software ha tallado cada rincón de su juego. Y con rincón hablo en serio: asomarse a una esquina puede revelar un cofre o un enemigo, o ambas cosas a la vez, que eso sigue pasando. Malditos mimos.

Hay más razones que se apoyan en los cimientos de *Demon's*, empezando por cómo funciona la vida. Querido lector: cada vez que mueras, tu vida bajará un porcentaje, pudiendo reducirse hasta el 50% del total. Si bien es cierto que hay un anillo que reduce eso al 25%, sigue siendo la diferencia entre aguantar un porrazo más y morir. Además, ahora que la vida se recupera poco a poco y no de golpe, como en los anteriores juegos, la obsesión por curarse constantemente se extrema hasta el absurdo. Y encima, hay menos frascos de estus. Sí, de hecho, se empieza la aventura con solo uno (por eso hay objetos de curación adicionales) y para

FORJANDO EL INFIERNO

El sistema de forjado de armas se ha simplificado bastante, y queda a vuestro criterio decidir si es mejor o peor. Por un lado, sigue habiendo titanitas de muchos tipos que se necesitan en diferentes etapas de mejora del arma: cuanto más avanzada sea ésta, más rara será la titanita. Sin embargo, para conferirle poderes bastará con encontrar al herrero adecuado, darle una ascua y tener piedras elementales, ya sean mágicas, sangrantes, venenosas, etc. Y solo hace falta una por arma: usa la piedra de electricidad sobre una espada y tendrá poder eléctrico. Variarán sus estadísticas, pero su desarrollo no: necesitará el mismo tipo de piedra que antes de ser imbuida.







Izquierda: Éste es el típico escenario del juego: oscuridad, enemigos por doquier, miles de almas sin gastar y una pared de niebla demasiado lejos de la última hoguera.

Derecha: Ay, Majula, qué bonica eres. Desde este nuevo Nexo parten las cuatro arterias que estructuran el juego.



Arriba: *Dark Souls II*, ese juego donde el menú sí sirve como captura para un análisis. Los cambios en las estadísticas te van a dar más de un quebradero de cabeza.

aumentar su potencia o su número, necesitas objetos determinados. Y no te creas que se pueden mejorar en cualquier sitio, no: hay que ir a Majula, donde una piadosa señorita te ayuda a subir de nivel y te refuerza los frascos de estus. Las estadísticas, por cierto, también han sufrido variaciones, y ya no es tan fácil trampear ciertas cosas. No entro en ello porque es mejor descubrirlo uno mismo, igual que los cambios en el combate, donde la regeneración de energía es mucho más traumática que antes, los parries o los ataques por la espalda no te hacen invencible y ciertas armas tienen nuevos movimientos. La cimitarra, por ejemplo.

Sea como fuera, los enemigos no tienen en cuenta nada de estos cambios y siguen siendo unos hijos de mala madre que por muchas veces que los mates, siempre consiguen sorprendente, aunque ahora es posible matarlos para siempre: vacía 10 o 12 veces una zona, y los enemigos dejarán de reaparecer. Esto que al principio parece una concesión al jugador malo, pronto se vuelve un problemón para el avezado: farmear objetos es difícil de narices. Y para conseguir almas va a haber que invadir mundos ajenos y liarse a matar desconocidos. Eso o avivar las llamas de las hogueras, lo que ahora hace que los enemigos sean mucho más fuertes. Es curioso que lo que todo el mundo temía, que el juego se acercara al público menos ambicioso, haya resultado en un equilibrio digno de aplauso. Cosas como poder resetear

Arriba: La antorcha es tu nueva mejor amiga en esas noches oscuras, es decir, en todas las de este juego.

FAQ

¿ES MÁS DIFÍCIL?
Sí y no. Por momentos. Algunas cosas son más difíciles, otras diferentes, otras más sencillas. Ay, chico, yo qué sé: es un juegazo, pero no puedo hacer una comparativa con el anterior.

¿QUÉ CLASE ME RECOMIENDAS?
El caballero tiene escudo desde el principio y puede aprender magia sin problemas, así que para un novato está genial.

¿HAY REFERENCIAS AL ANTERIOR?
Muchas, quizá demasiadas, pero están todas metidas como guiñitos cariñosos al fanático.

el personaje usando un objeto casi único por partida ayudarán tanto a quienes haya metido la pata subiendo nivel, como al experto que quiere probar otro personaje diferente en el Juego Nuevo +.

Aún así, es cierto que por momentos hay enemigos que son sencillos, y esto se aplica incluso a ciertos 'jefes medios', que servidor se ha cargado a la primera más de una vez para su sorpresa y, en cierto modo, decepción. Luego acabé satisfecho con los jefes finales de sección, pero me ha quedado esa impronta. Ahora bien, el diseño de todos ellos está por encima de cualquier otro juego actual. Lo bello y lo temible está fusionado con una maestría envidiable y es fácil recordar hasta el último de tus rivales sin esfuerzo porque aunque son deformes y oscuros, están construidos sobre una idea o una sensación, que a veces transmiten con un solo gesto y otras a través de todo el nivel que los precede; pero que siempre está presente cuando afrontas el reto de vencerles. Y la promesa de conseguirlo, de quedarte con sus almas, siempre parece imposible de cumplir hasta que lo haces.

Me dejo muchas cosas en el tintero por comentar, pero es que es imposible abarcar entero un juego de este calibre: los pactos son un mundo totalmente al margen de la historia principal y están mejor explicados que antes, aunque sus fines siguen siendo un completo misterio (por otra parte, como debe ser). Los NPCs también lo son, pero lamentablemente no hay ninguno con el carisma de Solaire. Y nuevos hechizos, los maleficios, que exigen fe e inteligencia por igual.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

PEQUEÑOS CAMBIOS: From Software ha diseccionado al milímetro su propio juego para hacer las modificaciones necesarias. Al principio, todo parece igual, pero los detalles marcan la diferencia.

Con todo, hay que decir que *Dark Souls II* obedece a la misma fórmula que su predecesor, sigue poniendo a prueba nuestras capacidades constantemente, pero lo hace con nuevas artimañas y con unos quirúrgicos retoques de su mecánica, que son suficientes para echar por tierra toda la maestría adquirida con el anterior. Te obliga a cambiar tu forma de jugar, y eso en una secuela es algo buenísimo, del mismo modo que te hace padecer una y otra vez la pena máxima a la que pueden someter los videojuegos: la muerte. Afrontarla, aprender de ella, devolverle el golpe, coronarte su amo y señor y sentirte por ello poderoso y realizado es algo que solo algunos consiguen al final de su aventura. *Dark Souls II*, sin embargo, lo consigue en cada minuto.

BRUNO LOUVIERS



UNA OBRA CUMBRE, IGUAL QUE SU PREDECESOR

TÍTULO ALTERNATIVO: "SOUTH PARK: MÁS LARGO, MÁS GRANDE Y SIN CORTES 2, EL VIDEOJUEGO"

South Park: La Vara de la Verdad

Los episodios 7 al 9 de la última temporada de South Park, y van 17, tratan la guerra de consolas: Stan, Kyle, Cartman y Kenny convierten una partida de rol en vivo (a *Juego de Tronos*) en un enfrentamiento entre los niños para hacerse con una PlayStation 4 o una Xbox One durante el viernes negro. La trilogía acaba con Kenny travestido de Princesa Zelda (o *Purincesu Kenni,* como le rebautizan en Sony Japan); el resto de los niños enfrentados por la consola a elegir; George R.R. Martin enseñando el rabo a las multitudes; y Bill Gates, semidesnudo y repleto de tatuajes, matando a hostias como panes de tres días a Kaz Hirai delante de la muchachada, como única forma de Microsoft de ganar la guerra de consolas. Los niños, traumatizados por el tema y levemente decepcionados por las nuevas consolas ("se ve un 10% mejor que mi consola anterior") salen a la calle y renuncian a los videojuegos, dispuestos a entretenerse con... ¡Un palo!

El palo se convertirá en la Vara de la Verdad mientras un niño nuevo se muda al pueblo: la serie de televisión da paso al videojuego con un nivel de transmedia que demuestra que el talento de Parker y Stone para soltar ideas colosales entre chistes de pedos es inagotable. Dejando claro, de paso, que *La Vara de la Verdad* no es un producto licenciado más, sino parte del canon de la serie, con una historia que podría servir como punto de partida de una nueva película.

El resultado hace entender la prueba que el dúo le puso a Obsidian (y sí, la idea de trabajar con el estudio de *New Vegas* surgió de Parker y Stone): si eran capaces de reproducir el estilo de la serie al 100%, habría juego. Todo en *La Vara de la Verdad* es *South Park*, desde la perspectiva hasta las cinemáticas, con un nivel de narración deslumbrante que fusiona ambos medios con un respeto absoluto: los diálogos durante la partida, los tutoriales, el propio sistema de menús y hasta el botón para omitir cinemáticas tienen una intención para contar *South Park* desde el videojuego, no pese a él o desmereciéndolo.

Aquí el premio se lo lleva Obsidian, que ha aprovechado la ocasión para parodiar su género predilecto hilando finísimo, entregando un título redondo que coge todas las convenciones del rol digital de ambos océanos y las sublima en un juegazo que trasciende la licencia.

Lo más increíble (aparte de dar lecciones que David Cage haría muy bien en aprender antes de volver a darnos la brasa con sus insultos al medio) es que *La Vara de la Verdad* es accesible al público ajeno a la serie. Está pensado para el fan, por supuesto (sin forzar en ningún momento, no hagáis caso a los mentecatos que desprecian al título como festival de referencias herméticas porque no saben de lo que hablan), pero su desarrollo narrativo y mecánico no exige saber más sobre su mundo aparte de que se trata de un pueblo de Colorado con niños (aunque, os avisamos, la velocidad de los diálogos exige Gafas de Subtítulos +5 si no sabéis inglés, porque no está doblado al castellano).

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

CENSURA ESTÚPIDA: Veamos, Ubisoft, ¿estamos hablando de un juego en el que un tipo se mete a los enemigos por el orto, pero no podemos ver como los aliens le revientan el ojete al Señor Marsh?

EL TALENTO DE PARKER Y STONE PARA SOLTAR IDEAS COLOSALES ENTRE CHISTES DE PEDOS ES INAGOTABLE



DETALLES

GÉNERO: Choque de genios
PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, PC
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Obsidian
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

Debajo: Todos los menús siguen la estética Facebook. Son pochos, son feos y sacan cursores y ventanitas de sistema operativo maquero. Por supuesto, está hecho adrede para reírse de ambos mundos.



Arriba: Encontrar a Jesús en la oscuridad. No es una metáfora. Si encuentras a Jesús, él te lo agradecerá ametrallando a tus enemigos. Aunque seas judío.



Izquierda: Uno de los 976 momentos en los que South Park te deja boquiabierto: tu primera invocación del Señor Esclavo. El juego solo tiene dos velocidades: petarlo y petarlo muy fuerte.

YO QUIERO TENER UN MILLÓN DE AMIGOS

El objetivo aparente del juego es asegurar la Vara de la Verdad y que reine la paz en el Reino Kupa, con Eric jugando a ser el pequeño Hitler-Gandalf (la intro, por cierto, es fantástica: homenajea al Señor de los Anillos de Ralph Bakshi) de su patio. Pero la historia de tu protagonista es bastante más complicada. Eres el niño nuevo en un pueblo muy pequeño, con tendencia a la destrucción, la violencia, dificultades de socialización y sin amigos. La Vara de la Verdad, en realidad, es la excusa para que te conviertas en popular, una escala en la que pasas de ser Gilipollas a Sir Gilipollas, mientras tu Facebook se llena de solicitudes de amistad aceptadas: ser niño en el siglo XXI, ese marrón.

MINUTO A MINUTO

LOS MEJORES MOMENTOS DEL JUEGO EN ORDEN CRONOLÓGICO

1 HORA

○ Eres Gilipollas, el nuevo miembro del Reino del Castillo Kupa. Tu misión es reunir a los portaestandartes del Gran Mago Kartman y fostiar a los niños vestidos de elfos con tus poderes judíos.

3 HORAS

○ Derrota a los vigilantes de los pasillos y habrás reunido a la banda. Casi más importante, podrás llevarte un trofeo único: vello púbico pelirrojo. Son criaturas extrañas y demoníacas. Tienen pecas.

5 HORAS

○ El segundo día nos permite explorar los rincones más mierdosos del pueblo, gracias a una parafilia de los extraterrestres. ¡Es hora de agregar al Señor Mojón y su familia a Facebook!

Censurado

¡Buenas noticias, Europa! Tú y tus hijos habéis logrado evitar la siguiente escena: imaginaos en la tercera consola, intentando rescatar a Randy. Tiene la esperanza de que esa sea la consola que lo salve. Y así es. Pero no antes de que la máquina de exploración por sonda anal de su celda se conecte a su esfínter y lo embista con tremendo brío.

Mantener para omit

El mejor ejemplo es nuestro protagonista, el Niño Nuevo. Nuestro objetivo es hacer amigos y convertirnos en un chico popular. A pesar de que no decimos ni una palabra durante todo el juego: el Niño Nuevo es Gordon Freeman y, precisamente, se define por sus actos: la capacidad para destrozarlo todo y los diálogos de nuestros padres y acompañantes (empezando por Butters y acabando por Cartman) nos sumergen en una ficción en la que un chaval hiperactivo se une a un grupo de críos jugando. Y ya está, esa es la historia. Una que da para construir un sistema y una premisa muy bien hiladas: los días del juego terminan cuando los padres deciden mandaros a la cama (otra cosa es que por la noche vengan los aliens a meteros cosas por el culo: "es lo que tiene vivir en un pequeño pueblo de las montañas", como dice Randy Marsh); los adultos apenas se entrometen en las travesuras (pero están presentes), salvo si son mendigos o drogatas; y hasta los objetos y hechizos están sacados de esa fantasía infantil. Así, por ejemplo, la curación de Butters es un "ea, ea, chaval" con palmaditas en la espalda y de ahí en adelante. Si un palo puede ser la Vara de la Verdad, entonces la porra robada a un segurata adicto a utilizar el espray de pimienta con es una Porra de la Aniquilación, y una lata de Red Bull es una Poción de Poder.

La violencia del juego son niños salidos de madre: pequeños LARPeros a los que se les va la mano, con ataques especiales en los que se hacen daño de verdad (provocando cabreo) y momentos muy cafres, como invocar al Señor Esclavo para que se meta a tu enemigo por el culo.

La trama concebida por Eric Cartman es igual de cabestra: Cartman es el Gran Mago del Reino del Castillo Kupa. Dicho así, vaya. Si miramos el original, y está muy bien subtitulado, ojo, es *Grand Vizir of the Kingdom*

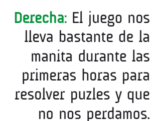
UN FANTASMA RECORRE EUROPA

South Park es una serie para mayores de 18 años, creo que eso lo tenemos todos más o menos claro. "Es grosera y ofensiva, las voces de los famosos son pobres imitaciones y, debido a su contenido, les recomendamos que no la vean". Van 17 temporadas con este aviso. Con lo que la decisión de autocensurar el juego (varias sondas anales y un aborto, peccata minuta para lo que es *South Park*) nos resulta aberrante. Los creadores se lo han tomado con humor (ver captura), pero no es cosa de risa, sino un síntoma muy preocupante: es censura en un medio cultural, es volver a infantilizarnos y despreciarnos como público.

Debajo: A los de la Regla 34 de Internet esto les va a hacer muy feliz: la Princesa Zelda enseñando las tetas para seducir a los enemigos. Es Kenny con peluca, pero viene a ser lo mismo.



Izquierda: ¿Sabéis que versiones del juego no presentan estas pantallas en varias ocasiones? Las norteamericanas. ¿Sabéis de quién es la culpa de esto? De Alemania.



Derecha: El juego nos lleva bastante de la manita durante las primeras horas para resolver puzles y que no nos perdamos.





Izquierda: Si la convención reza que hay que tratar bien al posadero para que te dé información, ahí está Cartman tirando basura al suelo y monedas a la cara.

of Kupa Keep: el cargo y las siglas de los jefes del Ku Klux Klan, en el que se ve lo fino que pueden hilar Parker y Stone con una brocha gorda como madre de chiste. El racista Cartman nos ofrece cuatro clases de personaje: Luchador, Mago, Ladrón y Judío. Evidentemente tuve que escoger la última, con la que puedes circuncidar a enemigos, practicar el arte marcial semítico judeo-jutsu y desbloquear logros para aplaudir ("Sin Rencores: has encontrado a Jesús siendo Judío"). También nos permite ponernos nombre para luego descubrir que el menú (guiado por él) nos indica que "has escogido Gilipollas como nombre, ¿es correcto?".

Mi Judío, entonces, con sus tirabuzones ultraortodoxos y maqueado a placer (puedes disfrazarte de emo; vestirte de Link, llamado aquí "guerrero elfo" para encabritar al nintenfan...) se ve inmerso en refriegas que combinan los turnos con el tiempo real. Cada turno podemos elegir un objeto y un ataque. Este último puede ser cuerpo a cuerpo, a distancia, un poder especial, magia (Pedos de Dragón, el Fus Roh Dah de *South Park*) o una invocación (limitadas a una vez al día por su poder), donde entran en juego una serie de variantes: posición del enemigo, equipo, atributos, guardias especiales... Y darle al botón adecuado en el momento correcto. Utilizar la Honda de David, por ejemplo (un calcetín sucio con una piedra dentro) requiere girar el stick a toda leche y soltarlo en el momento justo o nos partiremos nuestra propia cara.

Arriba: ¿Quién no ha tenido una noche loca en la que te despiertas en una nave alienígena a punto de ser explorado analmente?

FAQ

¿CUÁNTO DURA?
Pues entre 12 y 20 horas bien a gusto, y sin tiempos muertos.

¿A QUÉ SE PARECE?
A *Paper Mario*, cuando *Paper Mario* molaba. Tiene el mismo grado de autoconsciencia, usos de perspectiva y un sistema de aliados bastante similar. Y esto, damas y caballeros, es un piropazo como un templo.

¿TIMMY?
¡¡Timmy!! Cada guiño del juego destila una mala leche impresionante. Timmy, por ejemplo, es el responsable del viaje rápido. Timmy es un paralítico cerebral congénito.

LA UNIÓN DE OBSIDIAN CON PARKER Y STONE HA RESULTADO EN LA VERSIÓN BRUTA Y ADULTA DE PAPER MARIO. ROL LIGERO, HUMOR ASNO.

Y así con todo: un sistema táctico con más profundidad y opciones que cualquier Fire Emblem, en el que habrá que considerar a nuestros compañeros. Butters, por ejemplo, puede curarnos cada turno, pero tiene el atributo "pupas": hay un 50% más de posibilidades de que los enemigos le ataquen a él.

Nuestras habilidades se extienden fuera del combate: nuestros compañeros pueden seducir a los rivales (la Princesa Kenny, utilizando el viejo adagio de Wicked Wanda *Enséñame las tetas*) o curar a los aliados, permitiendo, junto al uso de pedos, flechas de goma y demás impedimenta, interactuar con el escenario. Podemos ganar combates sin tener que luchar si nos fijamos en el entorno, resolver puzles y encontrar coleccionables, todo de una forma muy parecida a los logros de *Lego*. El juego, aparantemente tan básico, resulta que esconde más de lo que se ve a primera vista.

La fusión de búsqueda de coleccionables como los Chinpokomon (¡está Zapato! ¡El mejor Chinpokomon!), los puzles para encontrar amigos, que desbloquean ventajas, y las misiones secundarias más o menos justificadas (si estás en las alcantarillas, claro que te vas a encontrar al Señor Mojón) dotan de contenido y personalidad al título. Obsidian es mucho Obsidian.

Ya solo por esa última razón el juego puedo recomendarlo a ciegas. El combate, el mapeado, los puzles... Todas las tripas del juego funcionan como un reloj, adaptando de forma memorable algo aparentemente tan intraducible como la animación limitada y el universo grosero de *South Park*. Sus recursos dan para sacar lecciones de narrativa durante meses. También, una parte de mí sabe que Parker y Stone son genios de La Chorrada. Y esa parte grita GOTY.

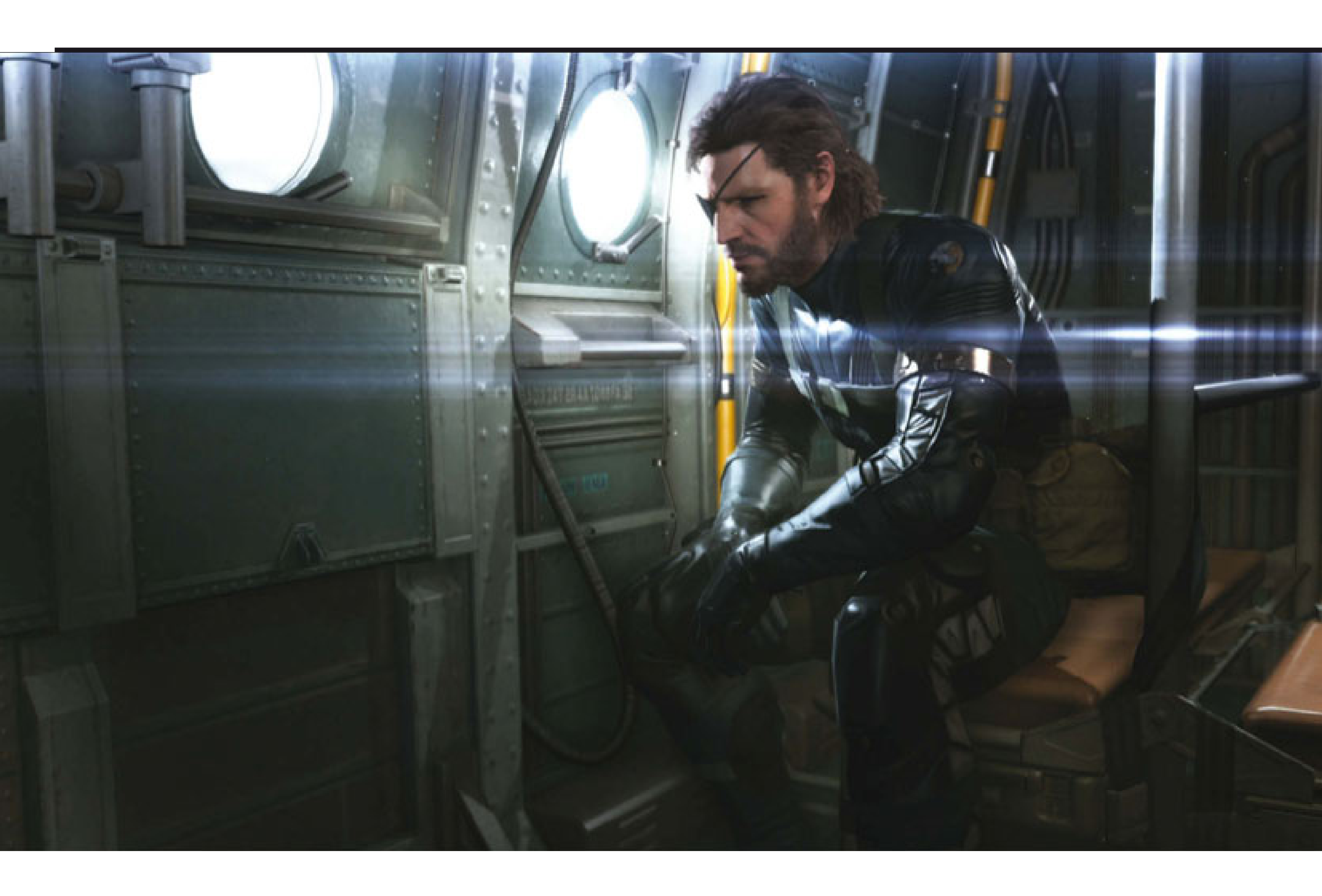
JAVI SÁNCHEZ

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SOUTH PARK: El mapa del juego cubre todo el pequeño pueblo a la perfección. Desde la escuela hasta la casa de los McCormick, cada localización es un calco de lo visto en la serie. Y luego a Obsidian le han dejado meter un par de mazmorras.





ESPERÁBAMOS IMPACIENTES, Y SEGUIREMOS ESPERANDO...

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

***Metal Gear Solid* es una de las sagas más importantes de la industria del videojuego, y prácticamente el último flotador que le queda a Konami, que ya ha agotado *Silent Hill*, *Castlevania* y hasta el *PES*, así que podemos entender que traten de exprimirla todo lo posible. Entenderlo, que no gustarnos.** *Ground Zeroes* nace, está claro, por esa necesidad de tener un producto que llevarse a la boca en 2014 ya que *Phantom Pain*, lo que viene siendo el *Metal Gear Solid V* de verdad, parece que no llegará antes de Navidad. Pensad en *Gran Turismo 5 Prologue*, que era una versión muy, muy reducida de *Gran Turismo 5*, que tardaría luego 3 años más en salir. Eso no va a pasar con la misión completa de Big Boss, pero *Ground Zeroes* se queda en eso, en poco más de dos horas de demostración técnica, en un ejemplo de cómo se ha adaptado la saga a la nueva generación y la moda de los mundos abiertos y de cómo la infiltración táctica va a dar paso a la infiltración 'tóntica'. Aún así, que me estoy pasando un poco, lo que he visto no me ha desagradado nada, solo me ha dejado a medias.

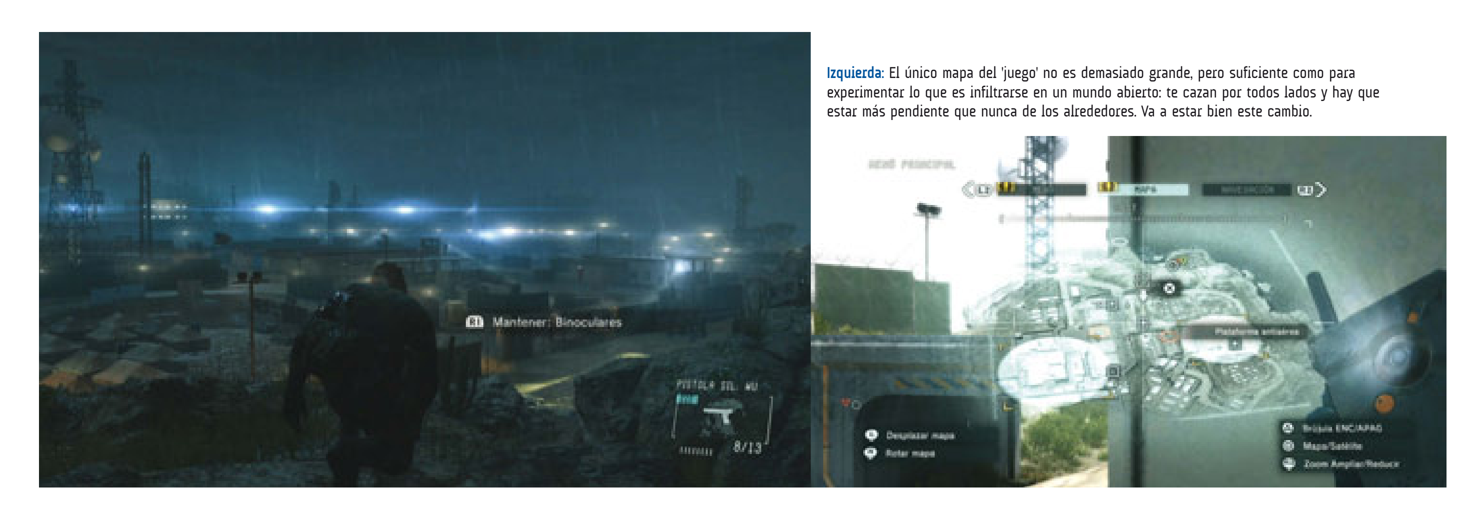
AL DETALLE

GÉNERO: Infiltración breve
FORMATO: PS4, XBO, PS3, 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Kojima Productions
PRECIO: 29,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Así, la demo comienza con Big Boss infiltrándose en una cárcel estadounidense en territorio cubano (que nunca denominan Guantánamo, pero no hace falta) para rescatar a un par de personajes que desaparecen tras los acontecimientos del final auténtico de *Metal Gear Solid Peacewalker*.

UN MINÚSCULO APERITIVO QUE DEJA CON GANAS DE MÁS, LÁSTIMA QUE LA COMIDA VAYA A TARDAR TANTO

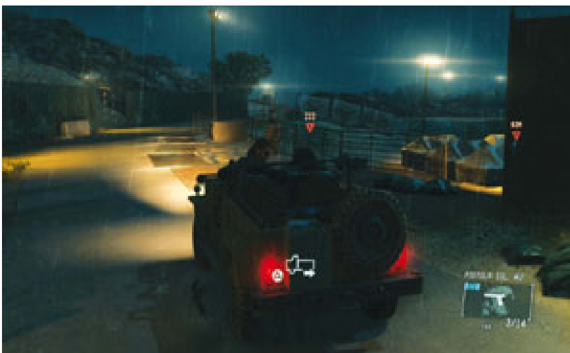
Como si la cosa no fuera conmigo, me di un paseo antes de hacer nada realmente importante. Y podéis estar tranquilos: los soldados siguen sorprendiéndose con una exclamación sobre su cabeza, aunque ahora, antes de descubrirte, evidencian que han visto algo raro con un lens flare del que J.J. Abrams estaría orgulloso y que está calcado de *Splinter Cell*. No es lo único que han sacado del otrora soldado sigiloso de segunda y que ahora parece haber influenciado al maestro. Por ejemplo, antes de que el enemigo haga saltar la alarma (esto es, cuando sale la exclamación), se activa un tiempo bala donde es posible fusilar al enterado de turno y romper el



Izquierda: El único mapa del 'juego' no es demasiado grande, pero suficiente como para experimentar lo que es infiltrarse en un mundo abierto: te cazan por todos lados y hay que estar más pendiente que nunca de los alrededores. Va a estar bien este cambio.

Arriba: Los prismáticos son fundamentales: puesto que no hay radar al uso, es necesario marcar los enemigos. No es un cambio tan negativo como parece.





LAS MISIONES SECUNDARIAS

La misión principal puede durar entre una y tres horas dependiendo de cómo te lo tomes y si subes la dificultad. Acabada ésta, se desbloquean cuatro misiones más (y una adicional exclusiva por plataforma que cuesta un demonio descubrir) que son prácticamente pruebas de habilidad: mata a dos soldados concretos, destruye estas armas y así. Son entretenidas y ocurren de día, lo que hace que el único mapa del juego parezca diferente y se pueda disfrutar un poquito más. Está claro que el Fox Engine es una maravilla tecnológica y que, cuando salga el juego grande, se lucirá.



proceso. Semejante sacrilegio dentro de una saga como ésta, que siempre ha obligado a ser reposado y que castigaba las imprudencias sin miramientos, no va a gustar a los fans. Afortunadamente, se puede desactivar. Ojalá se pudieran apagar también los constantes comentarios de Miller a través de la radio, que rompen con ese silencio narrativo tan propio de la saga. El códec nos gustaba porque podíamos usarlo cuando nos apeteciara y porque parar para pedir ayuda hacía la infiltración muy realista, pero tenerlo todo el rato en la oreja sin es una verdadera pesadez, Kojima.

Pero ya está bien de quejarse. Este juego no puede recomendarse porque cuesta 30 euros y apenas ofrece nada, pero como introducción a los nuevos paradigmas de la saga funciona de miedo. El mundo abierto es el primero de estos. Aunque el mapa de la prisión es demasiado pequeño como para considerarlo algo abierto, sirve de testamento de lo complicado que es pasar desapercibido cuando hay rivales por todas partes y el radar se saca con el botón Start. No hay un solitón, no, pero por eso se pueden marcar los objetivos y verlos a través de las paredes, y si alguien se enfada por esta novedad, pues allá él: no cambia realmente lo que es *Metal Gear*. Poder conducir, tampoco, porque te expones a ser descubierto con facilidad. Que ahora muchas acciones dependan de un botón contextual es algo más molesto, pero son los tiempos que vivimos y *MGS4* ya apuntaba a esto. Aún así, las opciones de movimiento de Snake son inmejorables, y desde andar agachado hasta rodar en el suelo mientras se dispara, todo funciona a las mil maravillas. En la mano, se siente como debe, y eso también es estupendo. Disparar y asaltar enemigos, distrayéndolos y lanzando cargadores vacíos (que es de lejos mi táctica favorita) sigue también añadiendo capas de profundidad a algo que, en realidad, no ha cambiado tanto como temía: el gran cambio es que el escenario se ha hecho enorme y liarla y ser descubierto tiene consecuencias mayores.

Y pese a lo positivo de la experiencia de juego, cuando cumples dos objetivos y te has dado una vuelta, la misión acaba. Rescatas a quien tenías que rescatar, te vas en helicóptero y dejas el mando para ver 20 minutos de vídeos. Que no están nada mal, pero parecen abandonar el tono tragicómico de la saga por algo directamente trágico. Durante la partida tampoco hubo ningún momento majareta, y eso en un *Metal Gear* llama la atención. ¿Está intentando Kojima cambiar de registro para hacernos ver el auténtico dramón que vivió Big Boss y que le llevó al lado oscuro que todos esperamos conocer como agua de mayo? Pues no lo sé, porque cuando el vídeo se pone interesante, se casca un 'cliffhanger' y nos manda a acostar. Es muy molesto que todo, todo, todo, quede para el juego final y que reste una sensación de insatisfacción cuando jugarse, se juega genial. Pero mejor, así no olvido que estoy jugando a una demo, una de pago. Que no se os olvide a vosotros.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

DAVID HAYTER: Kiefer Slytherin, como lo he bautizado para su nuevo papel, lo hace regular: gasta una voz demasiado fina para Big Boss. Entiendo que, por las circunstancias, deje entrever más emociones que antes, pero lo poco que habla no convence.



EL TUTORIAL DE UN JUEGO PROMETEDOR



10 COSAS QUE TENEMOS CLARAS SOBRE METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

TRAS ACABAR GROUND ZEROES, MIRAMOS AL FUTURO, HACIA EL PLATO FUERTE, QUE SUPUESTAMENTE ES EL JUEGO MÁS AMBICIOSO Y PERSONAL DE HIDEO KOJIMA

HAN PASADO SIETE AÑOS DESDE GROUND ZEROES

1 La brevedad de la misión de *Ground Zeroes* es un problema grave por mucho que sirva de prólogo y esté muy bien ligado a *Peace Walker* con Paz y Chico, pero al menos empieza a tratar los temas de *The Phantom Pain*. Kojima ya ha dicho que *The Phantom Pain* arranca siete años después de lo acaecido en Cuba.

ES UNA HISTORIA BÉLICA PURA

2 Esto también se dijo de MGS4 y... bueno. Para diferenciarse de éste, *The Phantom Pain* se va a centrar más en el estudio interior de los personajes y en el impacto humano e individual de la guerra, de la pérdida (física y psicológica) de aquellos que han vivido y sobrevivido a las atrocidades de la misma.

ES EL METAL GEAR MÁS GRANDE

3 *Ground Zeroes* es un mero aperitivo de lo que se avecina con *The Phantom Pain*, sobre todo en lo que respecta a la historia y el tamaño del mundo para explorar. Kojima nos confirmó que *The Phantom Pain* es unas 200 veces mayor que *Ground Zeroes*. Lo comprobaremos.

HABER JUGADO A GROUND ZEROES ES UNA VENTAJA

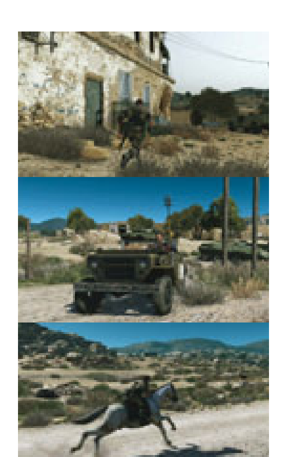
4 Pese a que los dos juegos se lanzan con bastante distancia (punto 10), va a haber una conexión sustancial entre *Ground Zeroes* y *The Phantom Pain*. El ejemplo más notable es la transferencia del progreso del prólogo al juego final, si bien los detalles de esto, de cómo se hará o de qué tipo de ventajas habrá están por confirmar.

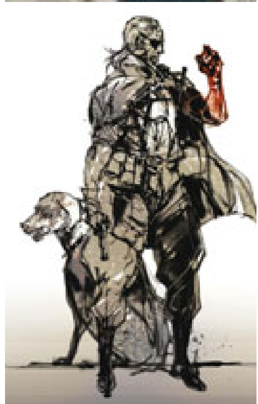
EL DISEÑO DE NIVELES ES GIGANTESCO

5 Uno de los aspectos que más nos gusta de *Ground Zeroes* es la composición de su mapa, si bien *The Phantom Pain* no sigue ese esquema igual. En su lugar, se dividirá en varios distritos que se pueden explorar. Las zonas de Afganistán presentan una distancia de dibujado alucinante, lo que debería darnos una idea de la escala final que tendrá *Metal Gear Solid V*.

ES UN MUNDO QUE ESTÁ VIVO

6 El trailer del E3 de *Metal Gear Solid V* tenía cierto sabor a *Red Dead Redemption* que nos gustó mucho. Kojima ha tomado nota de Rockstar a la hora de recrear un mundo tangible y emergente que explorar. Habrá fauna repartida por todas partes (cabras, ovejas, vacas, etc.) que le darán un toque muy diferente al mundo.





MEJORES BASES

7 Kojima no nos quiso detallar nada sobre cómo funcionarán las bases de *The Phantom Pain*, pero dejó caer que serán mucho más interactivas que en juegos anteriores. Habrá un elemento de personalización y podrás dar el salto online para visitar a otros jugadores, lo que nos ha dejado intrigados.

MÁS INFILTRACIÓN

8 Algo que se ha promocionado mucho es cómo el sigilo dará un paso adelante en este juego (más que en *Ground Zeroes*) y ligándose a otros aspectos de *The Phantom Pain*. El único ejemplo que hemos visto es cómo Snake puede inclinarse hacia un lado cuando va a caballo para no ser visto, que no es desde luego el mejor.

RECLUTAMIENTO DE SOLDADOS

9 En *Ground Zeroes* no se puede, pero en *The Phantom Pain* se reclutan soldados. Se hace a través del sistema Fulton, que ya ha aparecido en anteriores *Metal Gear Solid*. No está claro cómo influirá esto en la jugabilidad del título, ni si en cierto modo se verá afectado por, a ver, spoilers: el rescate de prisioneros que haces en *Ground Zeroes*.

NO LO ESPERÉIS PARA ESTE AÑO...

10 No se ha confirmado ninguna fecha de lanzamiento todavía para *The Phantom Pain*, pero viendo cómo están las cosas en Kojima Productions y el tamaño del juego, nuestra apuesta es que no llega en 2014. Lo que más suena es que puede hacerlo justamente un año después de *Ground Zeroes*, así que agarraos.



LÍNEA TEMPORAL DE MGS

Kojima ha admitido que embarcó el viaje de Metal Gear sin un destino en mente. Su visión creativa ha ido dirigiendo la saga, haciéndola cada vez más admirada y querida, pero también más densa y confusa, como deja claro su particular cronología.



1964 MGS3: SNAKE EATER

El agente de la CIA Naked Snake es guiado por su mentora, The Boss, en una misión para rescatar a un diseñador de armas soviético, pero The Boss deserta y se une a la URSS, momento en el que comienza la operación Snake Eater. Tras salvar el mundo y acabar con la desertora (en una escena inolvidable), Snake es nombrado Big Boss.



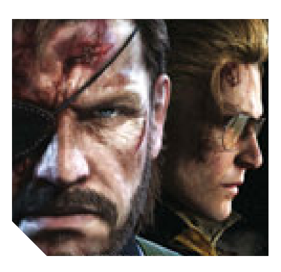
1970 MGS: PORTABLE OPS

La vieja unidad de Big Boss, FOX, se rebela contra la CIA, captura al soldado y lo tortura para intentar localizar un dinero perdido de la guerra. Big Boss escapa, jura venganza y forma la unidad Foxhound para atentar contra los intereses del gobierno estadounidense y formar su propio ejército.



1974 MGS: PEACE WALKER

Big Boss (ahora, solo Snake) y sus mercenarios de la MSF acaban con un programa ilegal de IAs. Snake decide construir su propia fuerza disuasoria, Metal Gear Zeke, con intenciones "pacíficas", pero Paz, una estudiante, toma control del mismo, por lo que Snake lo destruye.



1975 MGSV: GROUND ZEROES

Snake busca a Paz en un campamento militar estadounidense en suelo cubano, para lo que también tiene que buscar a Chico (un niño soldado). Algo sale muy mal y XOF, bajo el comando de Skull Face, hiere gravemente a Snake tras atacar la base del MSF.



1984 MGSV: THE PHANTOM PAIN

En coma desde 1975, Snake despierta sin su brazo izquierdo y con heridas de metralla por todo el cuerpo. Se escapa del hospital, funda los Diamond Dogs (un nuevo grupo de mercenarios), cambia su nombre a Punished Snake, y viaja a Afganistán para cazar a los responsables.



1995 METAL GEAR

EEUU descubre que hay un arma de destrucción masiva en la base de Outer Heaven. Tras el fracaso de Gray Fox, Big Boss encarga la misión a su mejor novato: Solid Snake. A medida que se infiltra, la posición de Big Boss se ve comprometida, hasta que se descubre que él está tras todo. Snake destruye con éxito el arma denominada Metal Gear y la base.



1999 METAL GEAR II: SOLID SNAKE

Solid Snake, retirado de Foxhound, tiene una misión en la peligrosa región de Zanzibar: rescatar a una bióloga y destruir Metal Gear D. Con la ayuda de Roy Campbell, cumple la misión con éxito y se enfrenta a Big Boss, resultando victorioso.



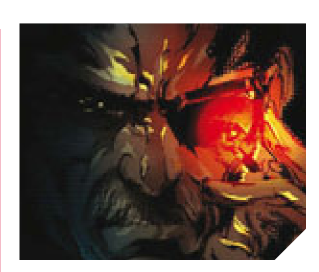
1999 METAL GEAR SOLID

Foxhound se rebela y su líder, Liquid Snake, invade el centro nuclear de la isla de Shadow Moses Island, exigiendo el cuerpo de Big Boss. Solid Snake, un clon de Big Boss, se infiltra y elimina a Foxhound. En lo alto del Metal Gear Rex, Solid vence a Liquid y escapa con Meryl. Ocelot huye y vende los planos del arma bípeda.



2007/09 MGS2: SONS OF LIBERTY

Solidus Snake (Presidente de EEUU) invade Big Shell, una planta que oculta el Arsenal Gear. Raiden tiene que lidiar con la situación, que resulta ser una simulación del evento de Shadow Moses para intentar replicar un soldado tan bueno como Solid Snake, en vano.



2014 MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS

El mundo está en guerra. Solid Snake, ahora Old Snake, combate a Ocelot, que controla el mundo con nanomáquinas. Tras pelear dentro de Metal Gears, lo mata en combate singular tras neutralizar la IA de Arsenal Gear. Big Boss reaparece y libera al mundo de The Patriots de una vez por todas.

RESPAWN CAMBIA LAS REGLAS DEL JUEGO

Titanfall

Las consolas de nueva generación no llevan ni seis meses en el mercado y ya estamos buscando los títulos que definan su potencia y las exploten al máximo. Titanfall es la primera gran exclusiva de Xbox One y, por muy frívolo que suene, creemos que es un auténtico "vendeconsolas" pero no, ni mucho menos, creemos que el título de Respawn es un ejemplo de lo que puede llegar a ofrecer, gráficamente la nueva generación. Si hace más de 20 años Midway publicitaba su pinball Twilight Zone como "el pinball con más patentes pendientes de la historia", Respawn podría hacer algo parecido a la hora de vender: Titanfall evoluciona de golpe un género estancado desde la aparición del primer Modern Warfare.

Tras unos primeros pasos que ya habíamos dado en muchos otros títulos similares, el tutorial del juego nos abrirá un mundo de posibilidades que nadie había explorado, de una forma tan efectiva (no todo es absolutamente original), en el género: pistolas que apuntan automáticamente (y curvan la trayectoria de sus proyectiles como en la película Wanted), doble salto, correr por las paredes... y la presencia de los titanes, por supuesto. Al igual que en el tutorial, las partidas se convierten en un continuo "¿y esto también?"; Respawn ha cambiado radicalmente las reglas del género y le ha dotado de una versatilidad que no dudamos será imitada en futuros shoot'em-up.

Podríamos decir que, más allá de ser la nueva generación de Call of Duty, Titanfall está más cerca de Unreal Tournament: el de Respawn es un título exclusivamente multijugador y hasta para jugar al modo Campaña (corto y compuesto por enfrentamientos en diversos escenarios) hacen falta humanos en ambos bandos. De todos modos, hace años que el modo historia es un mero extra en títulos del género enfocados a la experiencia multijugador y, sin ninguna duda, Titanfall es uno de ellos. Lo único que podemos echar en falta en este aspecto son algunas secuencias de esas que solo se muestran en un modo historia, a cámara lenta o desde una perspectiva diferente, para mostrar elementos espectaculares del juego que desde el minuto uno son totalmente cotidianas y nada sorprendentes: sacar el cuerpo aún con vida de un titán moribundo y lanzarlo por los aires con nuestro robot, subirnos en la grupa de un titán enemigo, abrir un compartimento y destruirlo a balazos... Es algo que se sucede continuamente en las partidas multijugador, pero creemos que el juego podría haber explotado mejor algunos de sus momentos más épicos.

Seis es el número máximo de humanos en cada equipo y cinco son las diferentes modalidades existentes, en las que entran en juego factores como los distintos pelotones

LO MEJOR

EQUILIBRIO ABSOLUTO

TITANES Y PILOTOS: Cualquiera de los personajes del juego, con cualquiera de sus armas, puede ser igual de letal si es utilizado del modo adecuado.

EL ESPECTÁCULO QUE ATESORA CADA UNA DE LAS ACCIONES DEL JUEGO SE PIERDE UN POCO POR LA VERTIGINOSA ACCIÓN DE LA QUE HACE GALA... PERO ESO NO TIENE POR QUÉ SER MALO



Arriba: Combina bien el armamento de tu titán y ajústalo a tu forma de jugar. Eso sí, para conservarlo intacto tendrás que aprender a sortear misiles con la propulsión.



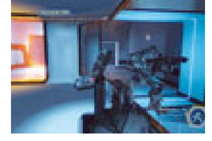
Izquierda: Si eres lo suficientemente rápido (y cruel), podrás acabar con un piloto sacándole de su titán moribundo antes de que accione el comando de eyección.



LÍNEA DE TIEMPO

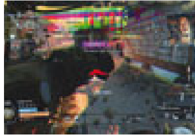
LO QUE TE VA A PASAR Y CUÁNDO TE VA A PASAR. AL MINUTO.

5 MINUTOS



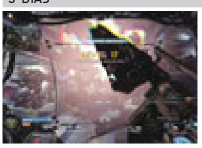
Comienzas un tutorial que creías innecesario y que con cada nueva habilidad mostrada se va tornando cada vez más indispensable. El doble salto, el titán, las armas... ¿esto no se acaba nunca?

3 HORAS



Creías que esto era un shooter más y que "enseguida" le cogerías el tranquillo y encabezarías las listas de puntuación al finalizar cada enfrentamiento. Nada más lejos de la realidad.

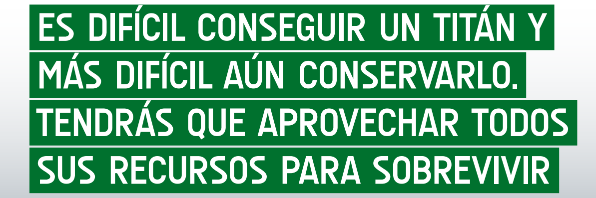
3 DÍAS



Ya te planteas la configuración "Bumper Jumper" para apuntar mientras saltas y corres. Has personalizado a los pilotos y a los titanes... Pero los primeros puestos todavía se resisten.



Arriba: Los titanes son unas bestias pardas cuando te enfrentas a ellos pero tienes que cuidarlos muy mucho cuando los manejas. Si no los cuidas, una buena ráfaga de arma anti-titán tras quitarte los escudos te deja así.



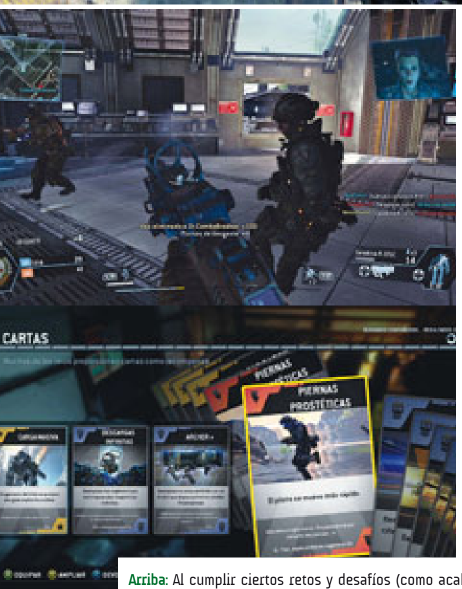
de bots que ayudan a cada bando y que, en muchos casos, sirven más como distracción que como apoyo "letal" a los jugadores. Dependiendo de la habilidad del jugador para acabar con bots y, sobre todo, pilotos (humanos), se activará (antes o después) la opción de pedir un titán, una especie de inmenso carro de combate antropomorfo con una brutal potencia de fuego.

A las inmensas diferencias entre tipos de jugador, armamento, modificadores, granadas, etc. hay que sumarle la presencia de los titanes, de tres tipos diferentes y, cada uno de ellos con su armamento específico. Lo mejor de todo es que, si el jugador es suficientemente bueno, será capaz de acabar con un titán, armado con la pistola más débil del arsenal: en Titanfall no hay nada infalible, todo ataque tiene sus pros y sus contras y, por supuesto, un método para anularlo totalmente. Cada enfrentamiento es una evolución del clásico "piedra, papel o tijera": la potencia de fuego de los titanes es brutal, pero también cuentan con la posibilidad de absorber el fuego enemigo y devolverlo... o pueden ser atacados por un piloto subiéndose a su espalda sin ser detectados... que a su vez puede ser eliminado por fuego enemigo o una nube eléctrica (una alternativa del arsenal del titán). Si el robot es abatido, su piloto puede elegir salir de él y acabar a tiros con su atacante o ser expulsado a metros de altura y detonar el titán para acabar con todos los enemigos cercanos... Casi todas las opciones imaginables estarán a nuestro alcance, incluyendo la de subirnos en un titán de nuestro bando e ir montados en su hombro y la de "invocar" a nuestro gigantesco robot y pedirle que actúe de forma autónoma, defendiendo una determinada posición o siguiendo nuestros pasos. Las posibilidades son inmensas y, precisamente, es lo que convierte a Titanfall en una experiencia a la que ningún otro shoot'em-up se acerca. La experiencia real y la toma de las decisiones adecuadas, y no los puntos acumulados para conseguir nuevas armas, es lo que hará de nosotros mejor jugador para alzarnos a lo más alto de la clasificación tras cada enfrentamiento.

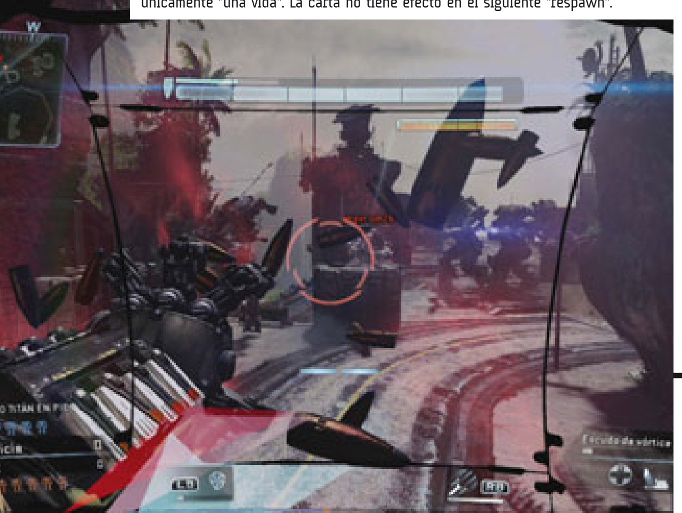
Otra de las novedades tiene lugar tras el desenlace de cada uno de los mencionados enfrentamientos, ya que el bando derrotado puede conseguir un pequeño botín de puntos

¡EYECCIÓN!

Al igual que los soldados, los titanes también pueden ser personalizados con diferentes armas y habilidades. Podremos utilizar rifles de gran calibre y cadencia, lanzamisiles más mortíferos, misiles guiados... y en el terreno defensivo, podremos devolver los proyectiles e incluso generar una inmensa explosión al ser expulsados del titán.



Arriba: Al cumplir ciertos retos y desafíos (como acabar con un determinado número de titanes "a pie"), serás obsequiado con cartas que modifican tus características o armamento o duplican tus puntos de experiencia durante únicamente "una vida". La carta no tiene efecto en el siguiente "respawn".



FAQ

¿TIENE MODO HISTORIA?
Tiene, pero no es como el de otros títulos similares. Es corto y está compuesto por enfrentamientos multijugador con algún que otro diálogo para sostener el argumento.

¿CUÁNTOS MAPAS Y MODOS DE JUEGO?
Titanfall cuenta con 15 escenarios diferentes (incluyendo el mapa del tutorial) y cinco diferentes modalidades de juego: Desgaste, Último Titán en Pie, Dominio de Fortines, Captura la Bandera y Cazapilotos.

¿1080P A 60 FPS?
60 fotogramas por segundo sí, pero la resolución se queda en 792p, como en la beta.

de experiencia si consigue escapar con vida del escenario: sin posibilidad de respawn (en este caso la acción, no la compañía), tendrán que aguardar la llegada de un transporte que les saque del campo de batalla. El bando ganador puede acabar con todos los miembros del equipo oponente o, directamente, agolparse con sus armas más devastadoras en la zona de llegada del transporte, para hacerlo volar en pedazos antes de que pueda escapar.

El control de nuestro soldado es exquisito. Al principio cuesta aprovechar todas las posibilidades que el juego pone a nuestro alcance, pero pronto nos moveremos por el escenario como pez en el agua... algo esencial para alcanzar la victoria. De hecho hay una configuración especial, denominada Bumper Jumper, con la que saltaremos con el botón L (normalmente se hace con al botón A), cuyo objetivo es el de no apartar el pulgar del stick derecho para poder apuntar con precisión incluso en mitad de un doble salto o de una carrera por una pared. El control de los titanes resulta igual de preciso, aunque con determinadas limitaciones impuestas por su peso y su tamaño, lógicamente; salir o entrar de un Titán, subir hasta el tejado de un edificio, asaltar un titán enemigo... todo es fácil e intuitivo.

Ha quedado claro que Titanfall es el shooter multijugador del futuro, que le da mil vueltas a todo lo visto hasta la fecha y que ofrece un nivel de adicción que nos llevará a participar durante horas en sus quince diferentes escenarios, bien sea en el modo Desgaste (un DeathMatch clásico), Dominio de Fortines o Último Titán en Pie, pero desgraciadamente no podemos decir que el título de Respawn explote al máximo el hardware de la nueva generación.

Para empezar y, tal y como ocurría con la beta, los fans de la excelencia gráfica se encontrarán con una resolución 792p que, en un futuro no muy lejano y siempre según las palabras de Respawn, podría aumentar. Por un lado, el framerate del juego es tan alto y estable como en los últimos shooter de Infinity Ward, aunque la ausencia de vsync produce algún que otro efecto de *tearing* al que no nos quedará más remedio que acostumbrarnos. En general, el salto visual con respecto a la anterior generación no parece tan grande como en otros juegos: las estructuras poligonales, los efectos visuales... ¿Obstaculizan estos pequeños defectos gráficos el pleno disfrute de Titanfall? En absoluto; la experiencia sería igual de rompedora a 640x480, pero no penséis que el juego establecerá un nuevo récord de calidad visual... "solo" lo hace en el terreno de la jugabilidad.

Alo será.

DOC

SIN CONEXIÓN
LO QUE CAMBIARÍAMOS

APARTADO GRÁFICO: La resolución es muy baja y el detalle gráfico no es demasiado alto, aunque sus 60 fps aseguren la excelencia multijugador.

VEREDICTO 9/10
MASACRE ZOMBI Y MANUFACTURA DE VEHÍCULOS: EL PARAÍSO



PORQUE LOS PEGATIROS MULTIJUGADOR TAMBIÉN PUEDEN SER PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Reconozco que torcí el morro cuando PopCap anunció un shooter multijugador en tercera persona ambientado en la mitología de *Plants vs. Zombies*. De hecho, todos los torcimos, y no era para menos: *Plants vs. Zombies* es uno de los epítomes de la jugabilidad *casual*, un juego que estética y jugablemente simboliza todo lo que para bien o para mal son los videojuegos para todos los públicos, mientras que el multijugador online es, quizás junto a los MMORPGS, el perfecto resumen de la vertiente *hardcore* de la industria: sin piedad con el más débil, clanes cerriles, mecánicas exclusivistas... Parecía como el agua y el aceite, dos direcciones del medio aparentemente irreconciliables intentando aparearse en nombre de una búsqueda de éxito algo contranatural. Como siempre, los prejuicios vienen de no fijarse bien en las cosas, porque los *Plants vs. Zombies* de siempre son *tower defense* (quizás los *tower defense* más populares de la historia), y ese es un género que nació en las trincheras de las mecánicas *hardcore*, como variante de la estrategia en tiempo real. Por tanto, algo tenía en su ADN *Plants vs. Zombies* que hacía muy factible su apertura hacia direcciones de jugabilidad pura. O, qué demonios, tampoco hace falta ir tan lejos: PopCap son también los creadores de *Peggle*, un juego que puede encandilar a tu abuela, pero que está bañado en una ironía y una capacidad para tener al jugador clásico pegado a la pantalla durante horas, y que ya deja las cosas claras: siempre hay profundidad de juego si se sabe buscarla con la suficiente insistencia.

AL DETALLE

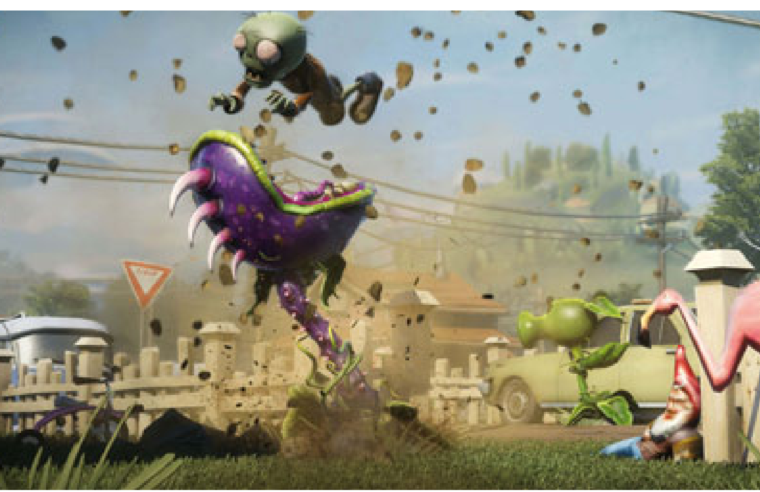
FORMATO: Xbox One, Xbox 360
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Popcap
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-30

ALGO TENÍA EN SU ADN PLANTS VS. ZOMBIES QUE HACÍA FACTIBLE SU APERTURA HACIA OPCIONES DE JUGABILIDAD PURA

Y en *Plants vs. Zombies* se encuentra fácil, de hecho, porque una vez superado el relativo trauma de que los equipos no están formados por duros marines espaciales o soldaditos valientes de las Guerras Serias Contemporáneas, sino por plantas antropomórficas y muertos vivientes, el juego muestra bien claras sus cartas: ambos equipos dividen cada una de sus facciones en clases más o menos equivalentes. La más obvia es el girasol en el caso de las plantas y el científico en el de los zombis, que hacen de sanadores y que deben ser el primer objetivo de los jugadores porque resucitan muy rápidamente a sus compañeros caídos, y todos esos etcéteras que los batalladores curtidos en el multijugador se saben de memoria. El resto de las clases más o menos típicas encajan con relativa soltura en ambos bandos: tanques, infantería



Abajo: La planta carnívora puede acercarse con sigilo a los enemigos y devorarlos por la espalda, y también surgir de la tierra y zampárselos. Por tanto, Garden Warfare > Battlefield.





Arriba: El caos está servido. Las escaramuzas sacan a relucir el lado arcade y marrullero de todo multijugador. Pero sin mal rollo.



e ingenieros, aunque la fantasía propia del juego hace que posean matices particulares, especialmente en cuestiones de armamento. Ambos equipos están, sin embargo, bien equilibrados, y quizás lo más divertido del juego sea precisamente experimentar con todos y habituarnos a las peculiaridades de cada clase, ya que debido precisamente a ese toque de fantasía en armas y particularidades de cada combatiente, todos ellos se reservan algunas sorpresas.

Que *Garden Warfare* sea un juego obviamente enfocado al disfrute familiar (aunque online) no le quita empuje técnico, ya que se mueve con la misma última versión de Frostbite que le ha dado músculo a los últimos *Battlefield*, y aunque obviamente aquí no hay complejos efectos de partículas porque el juego no lo necesita, sí que es cierto que para sus intenciones, el juego es técnicamente intachable: discurre como la seda y los personajes se amontonan en pantalla por decenas sin el más mínimo problema.

Solo hay un inconveniente en *Garden Warfare*: apenas cuenta con un escasísimo puñado de modos. Aparte de un todos contra todos bastante caótico y muy pensado para principiantes (el juego hace bien en dar por sentado que se acercarán novatos a él), cuenta con un *deathmatch* por equipos y un modo llamado Jardines y Cementerios, muy similar al famoso modo Asalto de *Battlefield* y en el que se van capturando bases enemigas de forma sucesiva y frenética. A ambos se suma, aparte del inevitable modo batiburrillo que suma los dos anteriores, una especie de Horda titulado Operaciones de Jardín, divertidísimo e intenso y en el que hay que defender una zona de plantas de sucesivas oleadas de zombis, con sus correspondientes jefes y agradecidas variaciones en los ataques.

El resultado de todo ello es un juego divertido y accesible, pero cuyo primer acercamiento no lleva más de un rato. Por supuesto, hay formas de alargar la vida del juego: sobres de cromos que mejoran los atributos de los soldados y permiten la personalización estética. De momento se consiguen con la moneda virtual del juego, pero quien sabe cuánto tardará PopCap en pedir dinero real a cambio de ellos. La experiencia no se nos antoja demasiado buena: ya se cargaron *Plants vs. Zombies 2* por culpa del contenido de pago. En cualquier caso, proporciona un empuje de tiempo e interés a un título que anda necesitado de contenido adicional. Desconocemos los planes en materia de DLCs de PopCap, pero su precio reducido no hace albergar demasiadas esperanzas sobre el particular.

Con extensiones o sin ellas, el problema de *Garden Warfare* está muy claro: es fácil entrar en él, engancha, es divertidísimo, pero lo limitado de sus opciones de juego (y escenarios, apenas cinco) puede que le deje una vida muy corta. Mientras dure, disfrutémoslo.

JOHN TONES

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

SIN CAMPAÑA: Aún no sabemos si destacarlo como algo positivo o negativo, pero lo cierto es que no hay posibilidad de juego en *Garden Warfare* para un solo jugador, salvo un apaño del Modo Horda. Una decisión arriesgada, sin duda.

¿ES SUFICIENTE?

Pese a su accesibilidad y su filosofía para todos los públicos, la pregunta es inevitable: habiendo *shooters* multijugador para parar un tren, muchos de ellos más sofisticados que *Garden Warfare* (y alguno exclusivo de Xbox One, como *Titanfall*), ¿vale la pena decantarse por esta opción cartoon y chiflada? La respuesta está clara: no se nos ocurre mejor juego para iniciarse en las escaramuzas multijugador, porque lo tiene todo. Las clases, las mejoras, la competitividad, la inmediatez, pero sin la agresividad que tanto echa para atrás a jugadores sin experiencia.

MEJOR QUE — BRINK



PEOR QUE — BATTLEFIELD 3

VEREDICTO 7/10

APARIENCIA CARTOON, MECÁNICA A PRUEBA DE BOMBAS

AMOR VIKINGO

The Banner Saga

El gran mérito de *The Banner Saga* consiste en dotar de dramatismo al principio esencial de los juegos de Firaxis: cada decisión importa. Esa piedra filosofal de los diseños de Sid Meier se encarna en el juego de Stoic en una mecánica de recursos y moral que va más allá de los números: aquí los sufridos seguidores de tu larga travesía (pensad en *The Banner Saga* como en el Éxodo bíblico en forma de Edda nórdica, con menos tablas de la ley y más hachas en los cráneos enemigos) van muriendo de hambre como pequeñas tragedias, o víctimas de batallas libradas más por ego o disfrute de su mecánica principal que por necesidad real.

The Banner Saga es un tratado de Maquiavelo por turnos, un juego engañoso que te hace pensar que te estás embarcando en un *Final Fantasy Tactics* o en un *X-Com* normando cuando, en realidad, se trata de un juego sobre el poder y el liderazgo. Tu pueblo no es un ente anónimo, tus guerreros no cuentan con biografías imaginarias como las de los soldados de Gollop: tus decisiones afectan a personajes bien construidos que, a su vez, repercuten en cada paso que se sa. Si Meier apostaba porque cada decisión importase en la mecánica, *The Banner Saga* se esfuerza en que cada consecuencia te afecte emocionalmente.

El juego, primera entrega de una trilogía, arranca con una especie de Ragnarok. El Sol se ha detenido en el cielo, señalando con su tenue brillo el principio del fin de los tiempos. Este presagio parece confirmarse cuando los Dredge, criaturas rocosas y sádicas, deciden que es la hora de las tortas y bajan desde el norte para devastar la civilización. Aquí empieza la aventura: con tu aldea haciendo el petate de los refugiados de guerra, rumbo a una ciudad que les garantice protección.

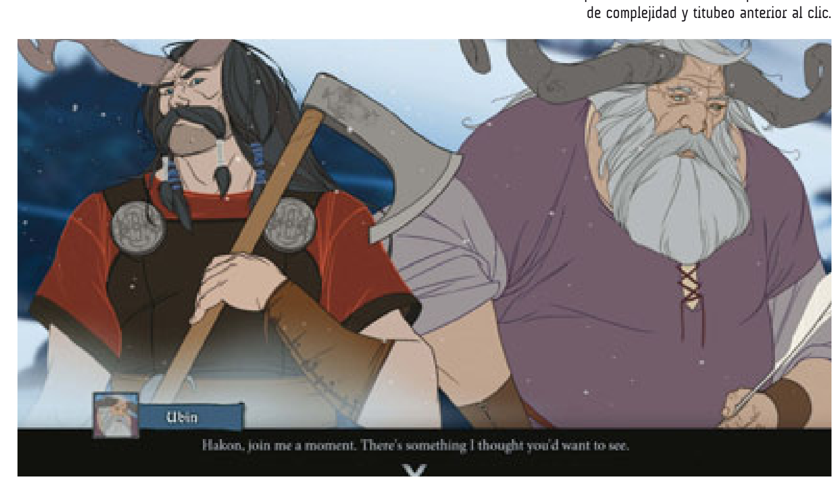
Evidentemente, la cosa no es tan sencilla, y la historia arroja todo su peso y responsabilidad contra nuestro protagonista, el improbable *jarl* Rook. Aquí se nos abre el mundo (es un decir, el camino es bastante lineal, aunque repleto de eventos y muy bien perfilado en cuanto a detalles y cultura) y descubrimos que todo esto va de apretar los dientes contra la austeridad, con el objetivo a corto plazo de supervivencia frente a todo, que ya veremos si mañana estamos vivos para seguir avanzando en la historia. La base coge bastante de *Juego de Tronos*, es cierto, pero el desarrollo se asemeja más a esos primeros compases de *Los Muertos Vivientes* (hablo del cómic, no la serie de tele).

La odisea se desarrolla de manera orgánica. Durante el viaje en sí, veremos como nuestros hombres se enfrentan al invierno a cada paso mientras intentan escapar de la amenaza Dredge. Los días pasan, la comida se agota, y la moral decae en la caravana. De cuando en cuando nos encontraremos una emboscada enemiga, un humano perdido o algún otro tipo de evento en el que se nos

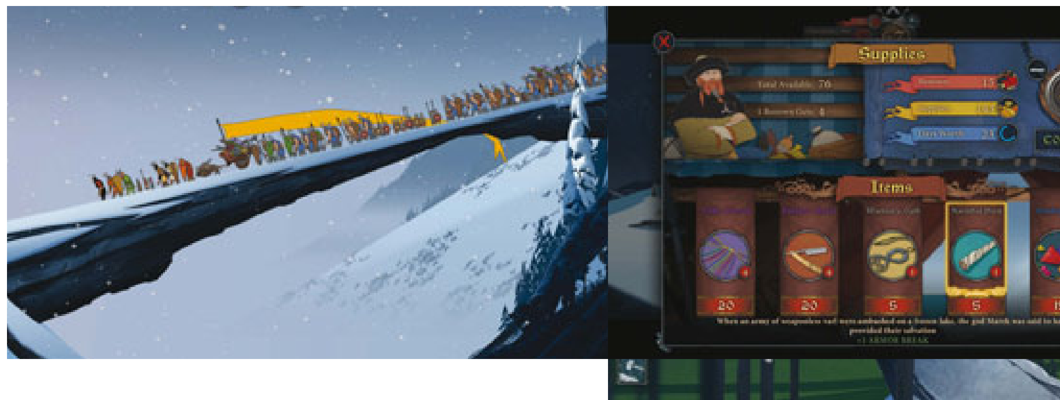
DETALLES

GÉNERO: Oregon Trail berserker
PLATAFORMA: PC
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Stoic Studios
DESARROLLADOR: Stoic
PRECIO: 22,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No

Derecha: El combate bebe de aquel origen free-2-play de *The Banner Saga: Factions*. Es decir, táctica por turnos a la que cuatro elementos bien puestos dotan de complejidad y titubeo anterior al clic.



Arriba: En realidad manejamos a dos protagonistas. Rook es el principal, pero también llevaremos durante un tercio, o así, al Varl (no es humano: eso de la frente no es un casco) Hakon, llamado a tener más peso en la secuela.



Derecha: Otro detalle cruel: podemos mejorar a nuestros guerreros utilizando el mismo recurso con el que compramos comida para nuestra caravana. Nadie dijo que ser un líder fuera sencillo.

THE BANNER SAGA SE UNE A FTL Y OTROS INDIS ILUSTRES PARA DESMENTIR EL ESNOBISMO DE LA ETIQUETA: ES RECOMENDABLE PARA CUALQUIERA





FAQ

¿CUÁNTO DURA?
Este primer capítulo nos llevará unas 12-15 horas, pero te aseguro que no lo vas a terminar solo una vez.

¿TIENE "FINAL HALO/HALF LIFE 2"?
Sí y no. El juego tiene conclusión propia, pero deja montado el tenderete para la secuela.

¿PUEDE MEJORAR?
Por su propio bien, espero que sí: este capítulo es cuquísimo, pero necesita pulir algunas partes, sobre todo las de épica a gran escala.

LA GUERRA SIEMPRE CAMBIA

Una de las propuestas más originales de *The Banner Saga* coge prestada una carta de los juegos de estrategia a gran escala y *wargames* varios para darnos la sensación de estar inmensos en una gran guerra con ciertos de participantes. La idea es buena, pero le queda mucho recorrido para las siguientes entregas (financiadas con éxito en Kickstarter). Sobre todo porque se presenta casi como una aventura conversacional, en la que podemos optar por una resolución en texto en la que perderemos a parte de nuestro ejército; o por meternos en una batalla normal, con nuestros seis guerreros soltando estopa con un nivel de desafío un poco mayor. Con suerte, el próximo capítulo encontrará una manera de resolver mejor la premisa.



deja decidir qué hacer. El resultado puede ser inmediato, o a largo plazo. Y lo peor es que no podremos saberlo de antemano: todo en *The Banner Saga* es tierra sin explorar, a pesar de tener un bonito mapa.

De vez en cuando levantaremos campamento. Es necesario para mejorar a nuestros guerreros o, si estamos en un sitio civilizado, para comprar recursos. Y para avanzar la historia, también. En las ciudades y pueblos también encontraremos eventos cuya carga moral nos impedirá darnos cuenta, en tantas ocasiones, de sus consecuencias sobre el juego a largo plazo. La obsesión y el cariño que le tenemos a nuestra tribu pesa tanto en la balanza como la necesidad racional de hacer sacrificios. O eso te hace creer el juego, porque las cosas no son tan sencillas.

Lo curioso de todo esto es que hablamos de un rolete táctico, un juego de batallas en retícula. Resuelto de manera muy convincente para el aficionado y, al mismo tiempo, muy accesible para el público medio (cuya manía al género es tan tradicional como injustificada). Quizás lo más destacable sea una novedosa mecánica de daño: todas las unidades cuentan con armadura y fuerza. La primera implica el umbral de daño que absorbe, y la segunda determina tanto la vida de la unidad como su capacidad para partir caras. Cada vez que atacamos, hay que decidir si queremos reducir armadura (y llevarnos a cambio una guantada descomunal) o vida y fuerza, con el riesgo de que la siguiente unidad que ataque no pueda ni hacer cosquillas a través de la protección del enemigo. Un sistema que nos permite decidir cómo queremos librar una batalla, con tanto nivel de riesgo como de satisfactoria recompensa. La cosa no se queda ahí: también contamos con fuerza de voluntad, un recurso bastante escaso que podemos gastar libremente para hacer más pupa o tener un poco más de zancada. El resultado final es un combate muy rico en mecánica, pero que se agota en la reiteración de los enfrentamientos contra los Dredge, un compendio de bichos clónicos. Eso sí, en puntuales encuentros con humanos y otras criaturas (los Varl: los elfos vikingos no tienen orejitas, sino cuernos de morlaco), el combate resplandece.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

DOBLE DAÑO: Para alguien que todavía está intentando acabarse *XCOM: Enemy Within* en Imposible/Iron Man, el sistema de combate de *The Banner Saga* me pone más tonto que un híbrido entre gatico y Jennifer Lawrence.

The Banner Saga es raro y bello, excepcional y artesano, un canto a todo lo que representan los juegos cuando no hay corbatas de por medio. Sus autores han conseguido crear un título con toneladas de personalidad e impacto, basándose en uno de los géneros más impersonales del medio. El resultado es, desde ya, uno de mis juegos favoritos del año. Y el arranque de la que puede ser una de las trilogías más influyentes del indie contemporáneo.



¡ÉPICA! ¡DRAMA! ¡TURNOS!

REFINANDO LO YA ESTABLECIDO

Yaiba: Ninja Gaiden Z

AL DETALLE

FORMATO: PS3, 360, PC
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Team Ninja, Spark Unlimited, Comcept
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: 21 de marzo
JUGADORES: 1

Si había algo que podía tener claro el jugador medio acerca del devenir de la saga *Ninja Gaiden* es que circulaba un poco sin rumbo tras la partida de Tomonobu Itagaki de Team Ninja, dando un portazo y haciendo un par de gestos obscenos. Que no es que la saga no esté acostumbrada a ello, teniendo en cuenta que empezó como un arcade de mecánica mediocre pero bellísimo acabado gráfico. Aquel *Shadow Warriors,* que por algún motivo, plagó salas de recreativas españolas en los ochenta, pasó a un arcade lateral de NES de gozosos resultados y acabó convirtiéndose en epítome de la dificultad absurda con las dos primeras entregas para Xbox y Xbox 360. Luego, la tentación multiplataforma, las variantes de mecánica de todo tipo y, sobre todo, un intento de complacer a un espectro muy amplio de jugadores rebajando la dificultad y, con ello, amputando una de las señas de identidad de los *Ninja Gaiden*: te hacen llorar acurrucado en la ducha y abrazado al pad.

Del mismo modo que el *Ninja Gaiden* de Xbox propuso un volantazo estético y mecánico (igual de difícil, mucho más profundo), *Yaiba* intenta hacer lo propio, después de que Team Ninja haya asumido al fin que es incapaz de continuar con las enseñanzas del maestro Itagaki en su propio terreno. Lo mejor, pues, es reorientar la mecánica a un arcade bombástico, grotesco y sangriento que bebe de *Devil May Cry* y de éxitos más recientes como *Bayonetta*. El resultado es interesante, porque en cierto sentido, funciona. Las sutilezas de la mecánica de los dos primeros *Ninja Gaiden* en 3D se deja de lado para abrazar un machacabotones lleno de combos, de una profundidad no muy trabajada: un gatillo para bloquear, otro para ejecutar -y recuperar energía con ello- y tres tipos de ataque combinables hasta el infinito en combos cada vez más salvajes. No es demasiado porque el juego tampoco aspira a más, y porque se esfuerza, más que en hacer una obra maestra de la matemática del trompazo como *Bayonetta*, en empapar el desarrollo de humor cafre y basto, basado en lo expeditivos métodos de Yaiba, en el ridículo estoicismo de los zombies, en lo delirante de



Arriba: Los jefes finales y sus demenciales rutinas de ataque (ese mecha arrastra el culo por el suelo como un perrete) dan lustre a los combates para evitar la inevitable monotonía.

SE ESFUERZA, MÁS QUE EN HACER UNA OBRA MAESTRA DE LA MATEMÁTICA DEL TROMPAZO COMO BAYONETTA, EN EMPAPAR EL DESARROLLO DE HUMOR CAFRE Y BASTO



NUNCA HAY SUFICIENTE NOSTALGIA

Uno de los modos que más dará que hablar de Yaiba es el Ninja Gaiden Z Mode, un modo especial desbloqueable acabando el juego o (era inevitable) introduciendo un código especial, que muestra a un Yaiba igualmente masacrador de zombis, pero con una perspectiva en 2D que recuerda a los primerísimos juegos de Ninja Gaiden y sus acrobacias 2D, pero aderezados con cinemáticas en hilarante *engrish* y una estética general que no se despega del todo de los colores chillones de tebeo de los noventa que empapan el juego. Una agradable sorpresa de dificultad apropiadamente suicida.



Arriba: Este traje de Kabuki es, como el de Mighty No. 9, uno de los muchos desbloqueables que ofrece el juego vía futuros DLC o con pre-reservas. El resultado palidece al lado del de colegiala.

las situaciones y en lo autoconsciente que es todo. Por ejemplo, Yaiba tiene que tirar abajo una tienda de lencería, y para ello elabora un plan maestro: coge a un zombi, lo mete en un camión y lo hace conducir hasta que se estrella en el edificio, adornado por unas esculturales piernas gigantes femeninas. El resultado es una lluvia de bragas, una pirámide de metáforas sexuales chuscas y la eterna pregunta, ¿para qué esforzarse en hacer un juego tan violento y excesivo que tenga fuertes restricciones de edades si luego el sentido del humor que despliega es para chavales con la pubertad cabalgando como los Jinetes del Apocalipsis?

Cero problemas con los chistes de tetas por aquí, que quede claro, pero no está de más dejar claro el calibre del humor de *Yaiba* para que nadie se llame a engaño. Un juego cuyas chanzas convierten al *House of the Dead: Overkill* en una comedia de Lubitsch no es para todos los gustos, como tampoco lo será esa estética que recuerda a una versión anfetamínica (¡más!) de los tebeos de Image de los noventa. El propio diseño cibernético de Yaiba, con sus lucecitas que no sirven de nada y su brazo multiusos que tanto conduce la electricidad como desmembra a un zombi para usar sus brazos como nunchacos («nunchazos» lo llaman, en un juego de palabras que tiene toda nuestra aprobación)

FAQ

¿HAY EXTRAS?
Para parar un tren: trajecitos, el delicioso Ninja Gaiden Z Mode en clásicas 2D... lo que no podemos saber es cuántos de esos trajes irán en DLCs de pago, tras el periodo de pre-reservas. Posiblemente todos. ¿Pero te hace tanta falta ver a Yaiba vestido de colegiala? Si es que sí, quizás mereces que te cobren.

¿MOLAN LOS JEFES?
Es lo que más mola, porque no tienen sentido. Nos gusta especialmente el sacerdote ruso por algún motivo.

¿HAY QTES?
No exactamente: para pasar de una zona a otra de los niveles, hay que combinar carreras parkouristas con ágil uso de gancho. En cierto sentido, son QTEs tontorrones.



es puro Rob Liefeld, que ya sabemos toda la ignominia / grandeza que eso conlleva. De nuevo, sin problemas por aquí con eso: la estética cel-shading envuelve a la perfección esos presupuestos, y hay cierto gusto estético retorcido y decadente que hacen que *Yaiba*, que no deja de ser un juego clónico de otros mil *hack'n-slash* del mercado, suponga al mismo tiempo, una propuesta más o menos original.

Por desgracia, no es tan sencillo elogiar su mecánica. No solo el desarrollo es tan lineal que a veces resulta algo sonrojante (hasta que no mates a todos los enemigos de una zona no pasas a la siguiente), sino que por culpa de la cámara fija a veces pasarás diez minutos buscando a un torso que queda en un rincón dándose topetazos y que la cámara te escamotea de mala manera. Es más, esa misma cámara no siempre toma la mejor perspectiva para mostrar la acción, y cuando Yaiba se vea rodeado de sesenta zombis solo podrás confiar en que ese machacar de la X del pad despeje un poco el camino, o lo llevas clarinete. E insistimos, descrito así puede parecer un *Dinasty Warriors* con zombis, y ya sabemos cómo nos hipnotizan esos choques de trenes hechos videojuego, pero a la décima muerte por culpa de la cámara, el chiste se resiente.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UN NINJA GAIDEN CLÁSICO: No nos referimos al minijuego incluido y desbloqueable, sino a un Ninja Gaiden que vuelva a la esencia de la saga. Esto está muy bien, pero es droga mala y un pocho sustituto.

Con todo, nos resulta imposible sacarle demasiados defectos a *Yaiba*: asumiendo desde un primer momento que carece de la brillantez mecánica de un *Ninja Gaiden* clásico (porque esos dos primeros en 3D ya son clásicos), concediendo que hay que estar en sintonía con su humor y su mostrenquísimo desarrollo, admitiendo que toda su propuesta es un refrito de un refrito, es un juego con cierta facilidad para plantar diamantes en el estiércol. Como el mismo planteamiento del personaje protagonista, un rencoroso ninja ejecutado por Ryu, el héroe de los otros *Ninja Gaiden*, y que solo quiere patearle el culo a su némesis, exhibe un equilibrio muy peculiar entre la tragedia y el esperpento.

Diamantes entre el estiércol. Diamantes que enseñan las bolas y eructan después de un trago de ginebra barata. Pero diamantes, al fin y al cabo.

JOHN TONES



VEREDICTO 7/10
DAME CIBERNINJAS Y LLÁMAME TONTO

NUNCA TE FÍES DE UN NINJA CON BUFANDA

Strider

Por alguna extraña razón que me distancia del jugador clásico de arcade, no soy un gran fan del mítico *Strider* de Capcom. Le reconozco la apabullante potencia gráfica, sobre todo en el diseño visual (que no mecánico) de los jefes, y ese radical posicionamiento político tan de la época, propio de un japonés que dedica quince horas diarias a programar en un cuchitril y dos a ver películas de la Cannon.

En lo jugable ya es otra historia: sus buenas ideas de diseño (las escaladas, la multidirección, el armamento) quedan un poco aguadas a causa de un control caótico y una falta de precisión histórica y poco habitual en Capcom. Su leyenda es perfectamente justificable, de todos modos, y no nos extraña que sea buena carne de cañón para un remake… como tampoco nos extraña que, muy respetuoso con su aspecto gráfico, este *Strider* se haya visto obligado a darle algo de profundidad a la mecánica.

Para ello ha convertido el lineal arcade original, donde la posibilidad de moverse en distintas direcciones era una fantasía, en un *metroidvania* de dificultad considerable, donde la preocupación no viene solo de los enemigos, sino también de saber orientarse por las nueve enormes zonas de las que consta el juego, y memorizar dónde hay puertas cerradas que posiblemente puedan ser abiertas en algún momento del futuro.

Todos los elementos previsibles aparecen en el juego. Las tres mascotas/cachivaches, Option-A, B y C, el Cypher de nuestro héroe que ahora cambia de color para desatar distintos ataques y dar acceso a diferentes zonas y, cómo no, los jefes finales, muchos de ellos mejorados y que abren la veda para una serie de batallas genuinamente *old-school*, en las que más vale memorizar patrones y afilar los reflejos. Ourobouros, Mecha Pon y muchos otros brutos mecánicos clásicos se irán turnando para poner punto y final a cada una de las fases.

La labor de Double Helix, por muy occidentales que sean (o precisamente quizás gracias a eso) es encomiable: este nuevo *Strider* sigue fiel a los códigos que caracterizaron al arcade original (sobredosis de enemigos, necesidad de controlar saltos y escaladas,enemigos churriguerescos, mensajes políticos con abundancia de *facepalms*) y le inyecta un chute de profundidad en forma de agradecida exploración 2D (y algún extra que alarga la vida del juego, como un par de modos de reto). Double Helix, además, viene bien dispuesta a proporcionar algo de *fan-service*, como no podía ser de otro modo en el refrito de un juego tan carismático, y hay guiños dirigidos a los fans de la franquicia original (no solo del primer *Strider*: por ejemplo, se puede desbloquear el traje blanco de Strider Hien, de la segunda recreativa). El resultado es un *remake* que, por una vez, tiene sentido por sí mismo.

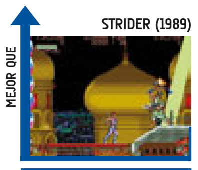
JOHN TONES



DETALLES

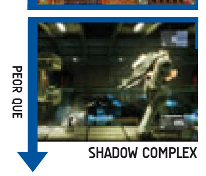
GÉNERO: Ninjas hipsters
PLATAFORMA: PS3, PS4, 360, Xbox One, PC
PAÍS: Japón.
COMPAÑÍA: Capcom
DESARROLLADOR: Double Helix
PRICE: 14,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE



STRIDER (1989)

PEOR QUE



SHADOW COMPLEX

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LOS JEFAZOS: Un poco la gran fuerza también del original, lo que suponemos que prueba que este remake es fiel a sus orígenes. Que mejoran, en cualquier caso, con rutinas de ataque más complejas pero sin perder ni un ápice de su aliento *camp*.



Arriba: No hay diferencias notables entre la versión de PS4, la que hemos probado, y el resto, salvo un par de efectos de luz y partículas y que corre estable a 1080p y 60fps frente a los 30fps de PS3 y Xbox 360.



Arriba: Las acrobacias de Stridur Hiryu para esquivar proyectiles y enemigos serán imprescindibles, sobre todo porque los movimientos de los contrincantes en este remake son muchísimo más veloces y precisos.



ANTOLOGÍA DEL DISPARATE DIGITAL

Jazzpunk

AL DETALLE

FORMATO: PC, Mac, Linux
ORIGEN: Canadá
DESARROLLADOR: Necrophone Games
COMPAÑÍA: Adult Swim Games
PRECIO: 13,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Sucede con absolutamente todas las grandes comedias de la historia, desde *Gargantúa y Pantagruel* a *Agárralo Como Puedas*, desde *Day of the Tentacle* a este *Jazzpunk*: para disfrutarlas hay que entender el mecanismo con el que están construidas. Sin, digamos, ese manual de instrucciones, el jugador desprevenido podría pensar que *Jazzpunk* es un juego lineal, sencillo y sin ninguna complicación. Que lo es... pero esa no es la gracia del chiste.

Por supuesto, averiguar cómo funciona el chiste es parte de la propia mecánica del juego. Descubrirlo, por suerte, es una experiencia francamente desternillante. En la piel de un mudo investigador que recibe en unos demenciales Estados Unidos de los años cincuenta una serie de asignaciones que le sacan todo su jugo paródico a las abstractas convenciones del cine de espías, el jugador puede hacer lo que se le ordena... o lo que le dé la gana. Si cumple con las misiones, tendrá su buena ración de parodia del cine de detectives y agentes secretos, personajes chiflados y puzles surrealistas. Pero si en vez de a eso se dedica a abrir todas las puertas, hablar con todo el mundo, coger todos los objetos, acceder a todos los delirantes minijuegos, será donde encuentre la auténtica razón de ser de *Jazzpunk*: un desfasado despropósito que juega a la anarquía visual y sonora con tanto entusiasmo como a la parodia conceptual o al humor inteligente. Un chiste de pedos o un infantil y frenético clon de *Quake* ambientado en una boda (¡solo para poder hacer el juego de palabras con «cake»!) se dan la mano con reflexiones algo más densas sobre las mecánicas de los videojuegos y su alcance.

En realidad, *Jazzpunk* está más cerca de juegos como *Gone Home* o *The Stanley Parable*, donde la contemplación predomina sobre la acción. Y aunque *Jazzpunk* es estrictamente un FPS, y hay algún tiroteo que otro, la auténtica misión del jugador es rebuscar por cada uno de sus paródicos pliegues para encontrar los chascarrillos. ¿Hay premio por ello? ¿Se desbloquea algo? No: el único premio que obtendrá el jugador será, precisamente, que se llevará otro chiste para casa. Y como estos son francamente desternillantes, no hay mejor recompensa. Es el mejor elogio posible para el juego: sus planteamientos básicos se agotan en un par de horas, pero su mundo virtual, sus deliciosos secundarios, sus infames juegos de palabras, sus tremendos efectos de sonido y sus manos de cartón/*cartoon* para marcar teléfonos o dar puñetazos son tan adictivos que le garantizamos una vida útil mucho, mucho más larga.

JOHN TONES

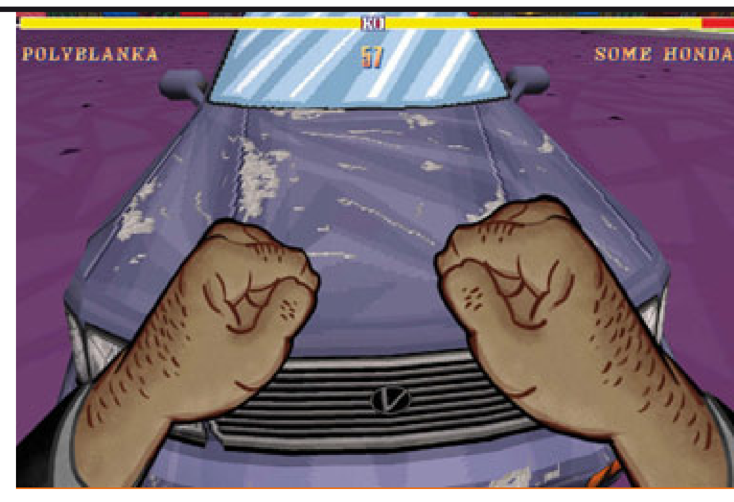
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

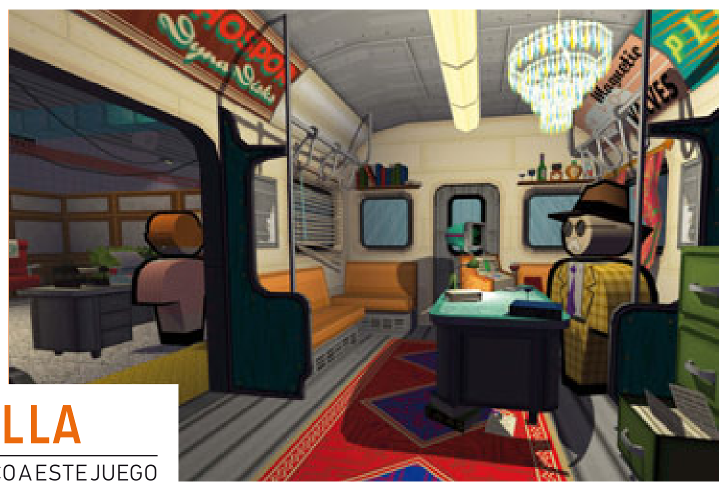
DETALLES INFINITOS: La curiosa estructura del juego plantea misiones muy lineales y claras, pero también infinitas formas de distraer la atención con minijuegos, deambulares y exploración.

MEJOR QUE: RETRO CITY RAMPAGE

PEOR QUE: BLOOD DRAGON



Arriba: La parodia hace referencia en ocasiones a detalles muy concretos, como la lucha contra un coche de las pantallas de bonus de Street Fighter II, aquí visto en primera persona.





Arriba: Las apariciones estelares, como la de este delicioso Dr. Hunter S. Thompson, encajan perfectamente con el ambiente chiflado e imprevisible de la trama y la estética.



VEREDICTO 8/10

EL HUMOR INTELIGENTE SIEMPRE SE DISFRAZA DE CHORRADA

COMO LA NOCHE Y EL DÍA

Tales of Symphonia Chronicles

Me alegra ver que la saga *Tales of*, el rolazo sin turnos más popular de Japón, por fin se va asentando en Occidente. El mejor ejemplo es que Bandai Namco haya decidido publicar en nuestro país, convenientemente subtitulada al castellano, la edición física de *Tales of Symphonia Chronicles*, que recupera, remasterizadas en HD, las entregas de GameCube y Nintendo Wii *Symphonia* y *Dawn of the New World*.

Los *Tales* se caracterizan por un sistema de combate en tiempo real, diferenciado del resto del juego (la pantalla de encuentros de toda la vida), en los que se dan la mano el frenetismo del arcade con la profundidad táctica habitual del género, a la hora de manejar estrategias, Artes (magias, técnicas, etcétera) y objetos. También por intentar que el jugador se preocupe de tejer las relaciones de sus protagonistas, algo más discutible para los que tengan problemas con la blandita narrativa japonesa.

Aún así, ambos títulos exhiben puntos bastante potentes, y se agradece el esfuerzo por recuperar entregas que pasaron más o menos desapercibidas en Occidente (la primera por las escasas ventas de GameCube, en general; la segunda por ser rara avis de un catálogo que el gran público pensaba que solo servía para hacer el baile del pollito que intenta volar delante de la tele). Symphonia, en concreto, es un gran juego, cuya historia y personajes infantiles pronto vencen las reticencias iniciales para hacerse con el corazoncito del usuario.

Narrativa apoyada en un combate profundo, sí, pero que se ha quedado un poco anticuado (se nota que el estudio todavía pensaba en 2D) frente a la gloria que suponen los *Xillia* actuales. Aún así, da para varias decenas de horas de currar-se las experiencias bastante agradables, con suficientes variantes como para no hacerse pesado (y algunos extras pensados directamente de la versión para PS2, inédita en nuestro país).

A *Dawn of the New World* le pasa lo contrario: la entrega de Wii continuaba la historia tiempo después del final de la primera parte, añadiendo muchísima más variedad a un combate brillante, repleto de mecánicas que sacaban petróleo del género (fijándose en las lecciones de *Pokémon* o *Dragon Quest* y añadiendo movimiento libre en los tres ejes al sistema marca de la casa), pero que nos obliga a tragar con el personaje más plasta, llorica, cargante y despreciable de las 14 entregas principales, Emil el Emo. Un tío que saca a relucir uno de los problemas del diseño japonés (el inexistente botón para pasar diálogos), y que viene acompañado de una reducción en el resto de elementos de los *Tales*, empezando por el mapa principal.

JAVI SÁNCHEZ

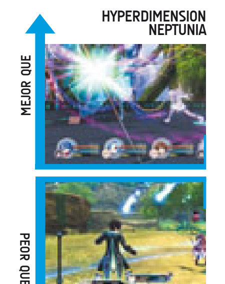
DETALLES

GÉNERO: Rol y llantos
PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Bandai Namco
DESARROLLADOR: Tales Studio
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

Debajo: LLoyd Irving empieza el juego armado con dos bokken con los que reparte candela desde el minuto uno.



MEJOR QUE HYPERDIMENSION NEPTUNIA



PEOR QUE TALES OF XILLIA

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

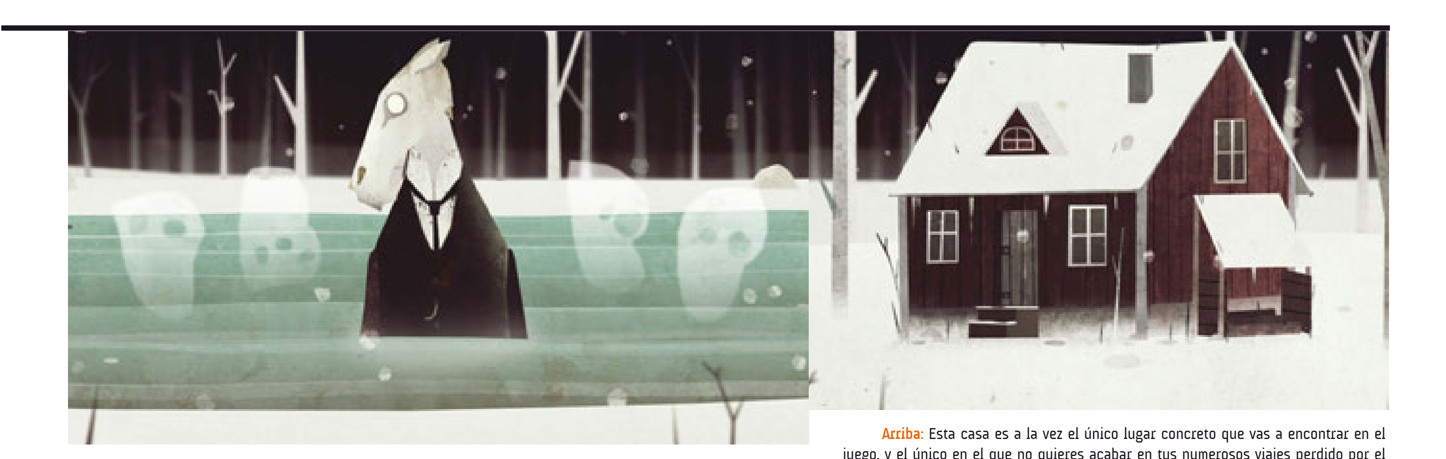
ALGO MÁS QUE UN REMASTER: Sí, habría que cambiar todo el juego, pero si el paquete fuese *Tales of Symphonia*, solo el primer juego con el combate del segundo, estaríamos hablando de una joya.

VEREDICTOS 7/10 5/10
DOS JUEGOS ANTITÉTICOS



Arriba: El protagonista de *Dawn of the World* es el mayor pagafantas del universo *Tales*. Y sí, luego se convierte en un hombre, claro, haciendo un pacto con Satán.





Arriba: Esta casa es a la vez el único lugar concreto que vas a encontrar en el juego, y el único en el que no quieres acabar en tus numerosos viajes perdido por el bosque entre la copiosa nevada que cubre todo con un incómodo manto de misterio.

CAMINANTE, NO HAY CAMINO

Year Walk

Hay algo realmente perturbador en *Year Walk*, algo que necesitas descubrir a toda costa pero que el juego, de forma muy inteligente, aleja de ti cada vez que das un paso por su campo nevado. Tras dos juegos también únicos como son *Bumpy Road* y *Beat Sneak Bandit*, estamos ante un paso lateral en cuando a estilo y tono de los suecos de Simogo. *Year Walk* es una aventura en primera persona, incómoda, oscura, que no se deja mirar a los ojos porque su naturaleza es esquiva, intencionalmente crípitica y tan intrincada que hace falta una aplicación de refuerzo que la explique. Es sorprendente decir algo así de un juego que nació para iOS y que ha sido recientemente llevado a PC, pero la realidad es que pocos consiguen tanto con tan poco, menos aún cuando se trata, literalmente, de un 'juegos de andar', como lo llamarían los más ignorantes.

En *Year Walk* se anda por unos bosques blancos por la nieve y negros por el terror, plagados de miedo que se debe jugar con auriculares, en una habitación oscura y arropado por una mantita. La trepidante mezcla de anticipación, de desconcierto y de cautela que se siente al explorar el juego sin conocer su destino es algo que atrapa. Nada de esto existiría, claro está, sin una narrativa que vive más en los detalles y la intuición que en los expuesto de forma clara. Sus puzles beben de esto, son inteligentes y se resuelven empleando toda esa confusa mitología que las caminatas, las vueltas que se da perdido y las dudas sobre qué significa cada cosa van creando.

Su liviana interfaz y su casi nula interacción, que casi lo podrían desterrar de la categoría de videojuego, ayudan también a fabricar este efecto: nos movemos por planos en 2D construidos con gráficos tridimensionales que están superpuestos como las páginas de un libro de hadas y sobre los que hay que ir buscando detalles que permitan entender mejor y te ayuden a avanzar por el bosque, pese a que casi nunca se entienda por qué se va en tal dirección.

El sonido también juega un papel fundamental en esto: la perturbadora y amenazante huella de los efectos terminan por elevar toda iconografía y su jugabilidad al terreno de lo místico.

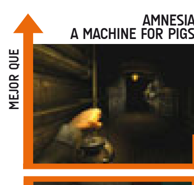
Year Walk es un juego muy original y valiente que explora tanto la naturaleza de un bosque, que es evocadora y misteriosa; como la del videojuego en sí, que aunque avanza hacia lo hiperrealista en su ámbito más popular, también sabe crear imágenes mentales y contar historias a través de los mecanismos más sencillos.

AL DETALLE

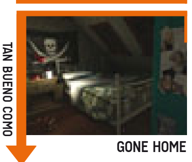
GÉNERO: Juego de andar
FORMATO: PC
ORIGEN: Suecia
COMPAÑÍA: Simogo
DESARROLLADOR: Simogo
PRECIO: 4,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

AMNESIA A MACHINE FOR PIGS



TAN BUENO COMO



GONE HOME

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

IMAGINARIO: No hay nada en el mundo como un juego lleno de misterio e imágenes poderosas, donde para entender toda la amplitud de su significado es necesario implicarse por completo.



VEREDICTO 9/10

QUIERO QUE EL SEGUNDO ACTO SEA REDONDO



Arriba: La mitología del juego es relativamente confusa, hasta el punto de que hay un glosario para iPhone. Lejos de ser algo negativo, es una maravilla entenderlo.

FRUSTRACIÓN TÁCTICA

Blackguards

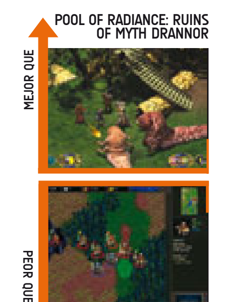
La historia tras *Blackguards* está pensada para sorprender un poco, pues diriges a un asesino convicto y a un grupo de inadaptados sociales que en el proceso de evitar la justicia, se topan con la misión de salvar el mundo de Aventuria. Estamos en un lugar sombrío y corrupto, más en la línea de *Juego de Tronos* que da nada remotamente cercano a Tolkien, lo que significa que aunque tienes unos antecedentes penales, realmente solo eres un tipo incomprendido que estaba en el sitio equivocado en el momento menos apropiado. No es tanto una historia de redención, pues, sino más bien una de venganza, lo que está genial porque el resto es una suma de diálogos extraños y sin demasiado sentido del humor y de un sistema de combate por turnos regulero.

Te mueves por el mundo pulsando sobre misiones que ocurren en diferentes puntos del mismo. Las primeras ofertas de *Blackguards* son batallas muy lineales en progresión y ocurren en bosques y criptas, que son sucedidas por tabernas, mazmorras, ciénagas y plazas de pueblo. Las batallas en sí, que son unas 200 en total, parecen sencillas, con los personajes ejecutando movimientos y ataques en dos fases separadas y convocando hechizos, lanzando flechas y blandiendo espadas. Lo normal, pero todo envuelto con una capa de tácticas basadas en los peligros y oportunidades que presenta el entorno, desde los muebles que se pueden usar como cobertura hasta trampas para los enemigos. De hecho, una buena parte de los mapas sirven como excelentes puzles dinámicos, donde si bien la fuerza bruta tiene un lugar importante en el combate, no siempre es la forma más inteligente de ganar una batalla.

Aunque el juego sabe recompensar a los perseverantes, *Blackguards* no se deja querer siempre. Más allá de que la historia está llena de clichés y no es tan oscura como la pintan, existen varios problemas con la interfaz que limitan mucho la accesibilidad. No poder rotar la cámara es una frustración que está siempre presente, dejándote solo alejar la cámara a una perspectiva cenital que se vuelve imprescindible en las batallas ajetreadas para no equivocarte de objetivo. Pero, en tándem con el menú radial, es demasiado fácil fallar al dar una orden. Quizás si hubiera una opción para deshacer los comandos podríamos perdonar estos fallos de novato, pero no es así. No hace falta decir que la tecla de cargar partida se usa a destajo, algo normal en el género, pero dado que solo se puede guardar antes y después de las batallas, y que es normal empezar un combate sin previo aviso, la frustración aumenta otro punto más. Y es una lástima porque con unos pocos retoques, habría sido un juego táctico notable.

AL DETALLE

GÉNERO: Encasillado
FORMATO: PC
ORIGEN: Alemania
COMPAÑÍA: Daedalic Entertainment
DESARROLLADOR: Daedalic Entertainment
PRECIO: 39,99 €
RELEASE: Ya a la venta
JUGADORES: 1



Abajo: Se pueden activar palancas, romper cajas y abrir cofres para ganar algo de ventaja táctica. Y dada la cantidad de veces que estás en inferioridad numérica, necesitarás toda la ayuda que puedas tener.



SIN CONEXIÓN

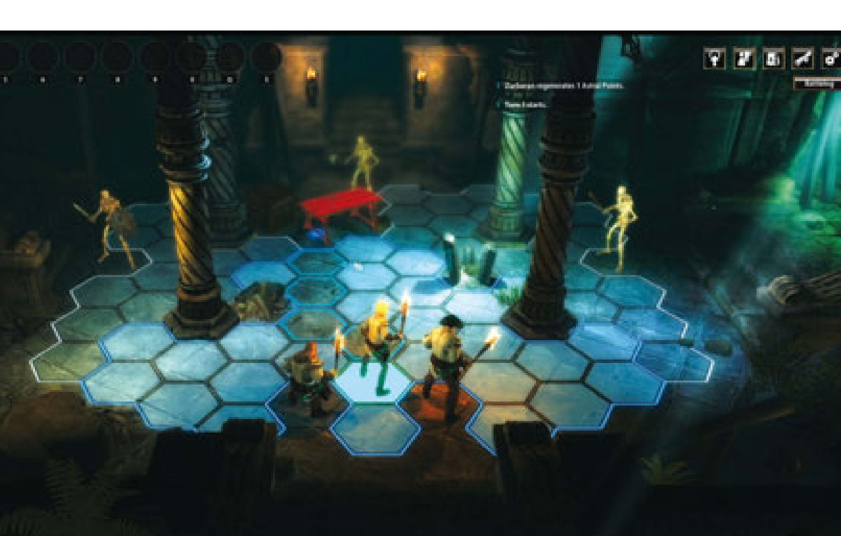
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

COSAS SENCILLAS: Mejores controles de cámara, cambios de interfaz, guardar en la batalla, función de deshacer y algo de trabajo en los tiempos de carga, ayudarían muchísimo al juego.

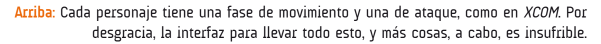


VEREDICTO 6/10

SUPREMACÍA TÁCTICA LASTRADA POR FALLOS TONTOS

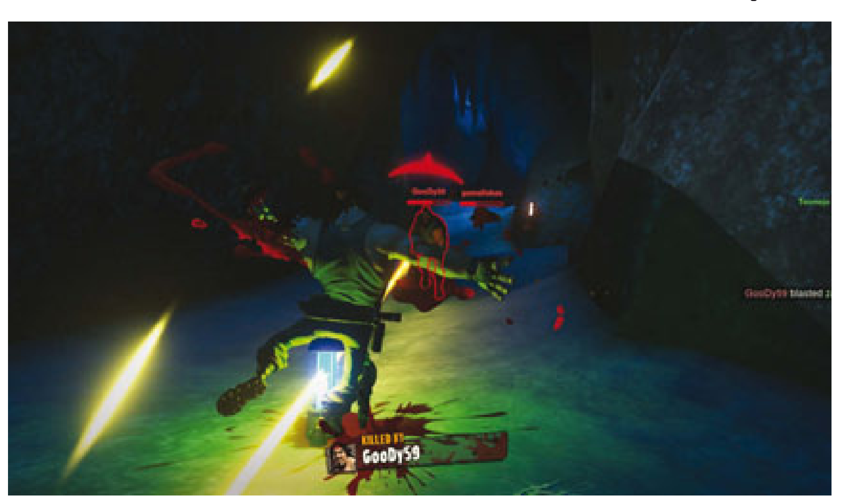






Arriba: Cada personaje tiene una fase de movimiento y una de ataque, como en *XCOM*. Por desgracia, la interfaz para llevar todo esto, y más cosas, a cabo, es insufrible.

Abajo: Gracias al estupendo diseño de los niveles para batallas de cuatro contra cuatro, la diversión está garantizada.



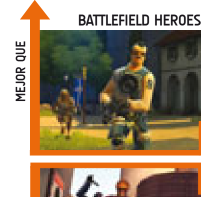


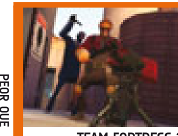
DETALLES

PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Edge Of Reality
DESARROLLADOR: E. of Reality
PRECIO: Gratis
LANZAMIENTO: Ya a la venta

MEJOR QUE

BATTLEFIELD HEROES







PEOR QUE

TEAM FORTRESS 2

DESNUDO PARA MATAR

Loadout

En una época en la que si no ofendes a tu rival cuando juegas online parece que te estás perdiendo algo, es raro que no haya más gente aprovechando la oportunidad que ofrece *Loadout* de enseñar las vergüenzas pixeladas de su avatar bamboleándose a cámara lenta. Quizás es porque hay que pagar por desnudarse, cosa que desde la perspectiva de las tesis *free-to-play* tiene cierto sentido, pero no demasiado desde una lógica algo más fría.

Aunque algunos de los precios del emporio de la vanidad de *Loadout* son prohibitivos, hay que reconocer que los desarrolladores del juego le han dedicado un rato largo a meditar acerca de las proporciones exactas de la ecuación juega-gratis/paga-para-ganar. Aquí, la moneda ficticia con equivalencia real son los Spacebux, y se usa para desbloquear experiencia (que obviamente, también se obtiene jugando) y modificaciones y trajes (o la falta de ellos) para uno de los tres caricaturescos avatares disponibles, y que garantizan lo de siempre: que el resto de los jugadores vean a quién de los presentes le sobra el dinero. La moneda del juego se llama Blute, está diferenciada de los Spacebux y solo se obtiene jugando, acumulando muertes y logrando objetivos.

Conseguir Blutes es necesario para desbloquear partes de armas, que es donde *Loadout* intenta distanciarse de otros shooters de estética *cartoon*. Hay cuatro tipos de armas para construir, de rifles a lanzacohetes, y todas las piezas son configurables: cargadores, culatas, gatillos, tipos de munición y todo lo que el jugador necesite para encontrar un pistolón que se adapte a su forma de juego. Según el jugador va mejorando, nuevas partes estarán disponibles, y más formas de ganar experiencia irán surgiendo. Es un buen sistema, aunque nunca puedas estar seguro de qué armas portan tus ocho rivales hasta que los tengas frente a frente y te descubras en clamorosa desventaja o con un arma devastadora.

LA HUELLA

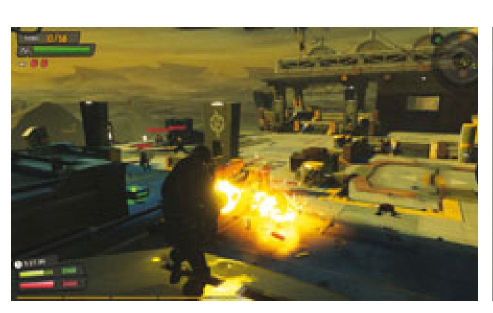
QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

YO QUIERO SER ARMERO La última moda es ofrecer miles de millones de armas, pero mientras que en *Borderlands* debes encontrarlas, en *Loadout* tienes que desbloquear cada componente.

Donde *Loadout* no puede medirse con sus competidores es en el ritmo de su desarrollo, aunque sí lo haga en lo pulido de su sistema de mejoras: los tiroteos son accesibles de forma inmediata y prima la diversión por encima de cualquier otro factor, ya que el juego intenta ser humorístico y ligero por encima de otras consideraciones. Las hilarantes animaciones tras la muerte de cada jugador son buena prueba de ello.

Los problemas de *Loadout* son más de cantidad que de calidad. De momento solo hay un puñado de mapas disponibles, y los modos de juegos son variaciones del *deathmah* por equipos y capturar banderas, con solo alguna concesión a la originalidad como un modo en el que hay que transportar cargamentos hasta una meta. El toque de comedia y la profundidad del armamento son a veces como parches para una densidad jugable un poco escasa.

Pero vale la pena echar un vistazo. Solo por el humo y el rato que se puede invertir en crear armas, *Loadout* es una alternativa interesante a un panorama quizás demasiado poblado, para su bien.





VEREDICTO 7/10

LA PROFUNDIDAD ES RELATIVA. LAS CARCAJADAS, SEGURAS.

EN LEVEL-5 SE INVENTAN SU PROPIO FAN-FICTION

El Profesor Layton vs. Phoenix Wright

Akihiro Hino, jefazo de Level-5, es uno de los pocos tipos relevantes de la industria japonesa empeñado en cambiar su hieratismo y convenciones desde dentro. Es algo que puede verse más allá de los propios (y excelentes) juegos de Level-5, un estudio que se ha negado ir a contracorriente, a hincar la rodilla para hacer "juegos para occidentales" (pensad en *Resident Evil 6*) y conquistar el mundo empezando por su jardín. Hino es una presencia imponente, uno de los tipos más intensos que he encontrado en este sector de la profesión. Conociéndole, es más sencillo entender cómo Level-5 ha conseguido logros inauditos, como convencer a Ghibli (que suele torcer el morro ante los videojuegos) para que trabajase en el fabuloso Ni No Kuni o, al mismo tiempo, meterle en la cabeza a Keiji Inafune, cuando todavía mandaba en Capcom, que tenían que hacer un juego a pachas en el que *Phoenix Wright* (saga que Hino adora) y *el Profesor Layton* se encontrasen.

Inafune se imaginó que Shu Takumi, creador de Ace Attorney, diría que no, pero subestimó a Hino: la propuesta del presidente de Level-5 era un juego mixto, en el que los empleados de ambas compañías interviniesen en el desarrollo (en vez de hacer un *Street Fighter X Tekken* o un *Project X Zone*, por citar otras dos colaboraciones de Namco). Y, si había que ceder el control creativo de *su* Layton a Takumi para que éste dijese que sí, pues eso haría. Y eso hizo.

El resultado es un híbrido descomunal, con más de 40 horas de puzles, juicios, extras y todo lo que un fan puede esperar de ambos mundos. Más aún en el caso de los españoles: el éxito de los *Layton* ha propiciado que Nintendo se encargue de que nos llegue un *Phoenix Wright* con la misma consideración (formato físico, doblaje al castellano, etcétera), una buena idea considerando que Layton tiene muchísimo tirón entre los jugadores ocasionales (los mayores fans que conozco del profesor son gente de edad respetable, empezando por mi madre). Ahora bien, ¿cómo se resuelve el juego? Layton y Wright habitan mundos muy distintos: el primero pertenece a un universo naíf, cuasi Ghibli, algo que llevo diciendo desde los tiempos de Extreme; y el segundo habita un mundo estrambótico, pero decididamente contemporáneo.

Takumi decidió crear un tercer mundo para que ambos personajes pudiesen encontrarse sin problemas: Labyrinthia, una ciudad medieval inquisitorial. Tras un primer acto en el que el juego es puramente un *Layton*, con el Profesor y Luke entregados a sus puzles, sus picarats, y casi todo su encanto (algo rara en escenas animadas, que alternan el toque Miyazaki con el estilo de Wright), pasamos al primer juicio de Phoenix Wright (acompañado por Maya) en Londres. La decisión es muy acertada: los puzles de Layton son más accesibles que las novelas visuales enriquecidas del *Abogado Genial*. Level-5 y Capcom han optado por mantener las mecánicas de ambos separadas mientras avanza una trama de brujas y personajes de cuento (la detonante de todo, Aria Fable, es prácticamente Caperucita Roja) que acaba con el cuarteto titular en la ciudad mágica de Labyrinthia. Aquí, el juego

DETALLES

GÉNERO: Profesor Layton vs. Phoenix Wright. Duh.
PLATAFORMA: 3DS
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADORES: Level-5 y Capcom
PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: 28 de marzo
JUGADORES: 1



Arriba: Quizá el mayor problema del juego es que los diseños de ambos personajes no pegan ni con adhesivo molecular y que Layton parece un muñeco Lego pero, ¿a quién le importa? ¡Phoenix Wright, panadero genial!





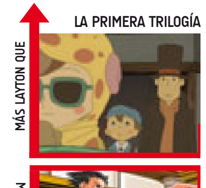
Arriba/Derecha: La ciudad de Labyrinthia está diseñada a mayor gloria del Profesor Layton, con el encanto y la maestría habitual de Level-5 para crear mundos. Puede que Takumi mande, pero Hino ha impuesto el escenario.

LAYTON IRRUMPIENDO IN EXTREMIS EN UN JUICIO DE WRIGHT ES UNO DE ESOS MOMENTOS PERFECTOS

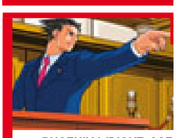


MÁS LAYTON QUE

LA PRIMERA TRILOGÍA



MENOS WRIGHT QUE



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

FAQ

¿CUÁNTO DURA?
Pues unas 40 horas bien a gusto, suponiendo que todo te salga bien a la primera. Y esto sin entrar en el contenido extra.

¿CÓMO SE INVESTIGA?
De forma similar con ambos personajes: el sistema de los últimos Layton encaja perfectamente con los escenarios del crimen de Wright.

¿GRITAMOS "¡OBJECTION!"?
Gritamos "¡Protesto!", y cuesta acostumbrarse.

EXTRAS PARA TODOS

A Nintendo España le voy a dar un beso en los morros: la edición japonesa de *El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Acve Attorney* trajo consigo una minicampaña en forma de DLC semanal, de 12 entregas, escrita por el propio Takumi, y centrada más en Wright. Pues bien, la edición española contará con dicho DLC de salida, de forma gratuita, con el único requisito de acabarse la aventura para acceder al nuevo contenido. Por si esto fuera poco, Nintendo también incluirá contenido extra con una galería con comentarios de los desarrolladores, algo que ha hecho que se nos salten las lágrimas en redacción. O sea, sabemos que Layton funciona como un tiro en nuestro país, pero no que le iban a poner tanto mimo a la edición en castellano. En parte, así compensan el año y algo que han tardado en traerlo a España.



cambia el ritmo: fases de exploración lideradas por Layton y Luke a base de puzles se alternan con unos juicios hilarantes en los que Wright tiene que defender a su cliente reuniendo pruebas sin sus herramientas habituales. El cruce (de sistemas, porque los protagonistas aún tardarán en coincidir) está muy bien medido: podemos gastar nuestros picarats para tener menos problemas durante los interrogatorios de los juicios. Y vuelvo a lo de antes: es una forma de que el jugador de Layton se sienta cómodo, así como de ayudar a Wright mientras se hace con el tranquillo de este mundo fantástico (enfrente, por ejemplo, tiene a un inquisidor, Alexandre Flamair, no a Miles Edgeworth o al sociópata Von Karma).

Así hasta que los dos juegos convergen y, pasado el ecuador, empiezan a trabajar juntos, convirtiéndose por fin en el juego que anuncia el título. A partir de aquí se abre un crescendo en el que veremos las posibilidades del *crossover*, condimentadas con todo lo que espera ver el fan. Como momentos en los que Luke y Maya resuelven puzles juntos; Layton educando a Wright en los aspectos más Sherlock Holmes del trabajo de ambos; o juicios en los que Wright, aparentemente arrinconado, se guarda un as en la manga: el "¡un momento, señoría!" de Layton entrando en la sala con una prueba conseguida en el último minuto y la 3DS en el suelo porque se te ha caído al aplaudir. La apoteosis con la que soñaba Hino cuando se le ocurrió esta idea imposible, hecha realidad.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

WRIGHT EN LAS GRANDES LIGAS: Al abogado las ventas en España nunca le han acompañado, con lo que cada vez ha tenido más problemas para ver la luz aquí. Ojalá con este título consiga nuevo público.

El problema es que Labyrinthia es... Floja. Incluso para los *Layton*, con su humor blanco y sus misterios de peli de aventuras. El entorno puramente fantasy de brujas y magia no le hace ningún favor a ninguno de los dos protagonistas que, además, e ven obligados a renunciar a su casting de secundarios habitual (un crimen en el caso de Phoenix Wright: Takumi plantea una nueva galería de personajes, pero tienen la profundidad y el interés de un ladrillo).

Mecánicamente, claro, es un juego bastante interesante, a la par que formulaico. Pero la *visual novel* que nos venden aquí es notablemente inferior a cualquiera de las aventuras de Wright (al Profesor Layton nunca le importaron mucho las tramas excepto como detonantes para más puzles, todo hay que decirlo). Es como si Takumi hubiese perdido parte de su chispa al intentar ser fiel a ambos títulos (tarea en la que sí, ha cumplido con creces), dejándose en el tintero las posibilidades de hacer un título que vaya más allá de lo evidente. Porque sí, todo lo anterior funciona, y cumple con lo imaginado y blablablá, pero resulta difícil negar (más a mí, que le tengo mucho cariño a ambas sagas) que lo hace tirando por la vía fácil y rápida. El Profesor Layton vs. Phoenix Wright es un gran juego, pero se queda casi siempre a las puertas de ser excepcional.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 7/10
UN ENCUENTRO EN LA TERCERA FASE

LOS VECTORES NUNCA MORIRÁN

TxK

AL DETALLE

GÉNERO: Shooter epiléptico
FORMATO: PS Vita
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Llamasoft
DESARROLLADOR: Llamasoft
PRECIO: 6,99 €
LANZAMIENTO: Disponible
JUGADORES: 1



No soy un experto en los juegos de Llamasoft, pero cuando *TxK* cayó en mis manos para este análisis, solo pude pensar en una cosa: Daft Punk. No por su música, que aunque abraza lo electrónico, está más cerca de lo Prodigy que lo de los robots, sino por esa lograda estética de neón, vectores y retrofutirismo que se convierte desde la primera partida en un vistazo a otro mundo. Uno que no para quieto y se retuerce sobre sí mismo mientras llueven sin parar balas, enemigos y pantallas.

TxK convierte el viaje por el espacio y el tiempo de Dave Bowman hacia el final de *2001: Odisea en el Espacio* en un convulso shooter que los más viejos del lugar sabrán al instante que homenajea al Tempest de la Atari, cuya estética bebe directamente de esas interfaces analógicas de ordenador, que los que casi hemos nacido en los noventa relacionamos con ciertas películas míticas que hemos visto porque estos carcas las ponen por todo lo alto. Una identidad tan compleja y que evoca, por un lado, recuerdos estupendos a los primeros, pero confusión y/o necesidad de saber por qué este juego es así a los de mi quinta, solo podía estar acompañada de una jugabilidad sencilla, pero con un ritmo tan endiablado que no hay quien la domine al principio.

La nave/ser/cosa que manejamos se mueve por unos 'raíles' que sirven de pantalla (hay 100, por cierto) y que tienen formas de lo más variopintas, desde una uve hasta unos labios, pasando por cosas aún más bizarras y que complican algo tan sencillo en apariencia como es moverse de izquierda a derecha. Aunque nos desplazamos por un solo plano, la fase tiene profundidad, y por ahí avanzan los powers ups y los enemigos. Los primeros son fundamentales y hay que pillarlos sí o sí, porque se resetean en cada pantalla y porque recargar la bomba que mata a todos los enemigos presentes dando el doble de puntos o habilitar el salto es imprescindible si no quieres que los bichos te acorralen. Explicado así no tiene ningún sentido, y en directo casi tampoco. Solo mediante el ensayo y el error se llega a conocer y valorar el funcionamiento de tan particular juego.

Sumémosle los modos: uno 'clásico' donde se puede ir pantalla por pantalla; otro "puro", donde se parte desde la primera con el objetivo de superar las 100 de todo el juego sin palmar todas las vidas; y otro de supervivencia. Una locura solo digna de un juego que homenajea los arcades ochenteros en toda su amplitud, que no va del todo con mis tiempos porque no puedo superar más de 10 pantallas sin agobiarme. Aún así, no puedo parar de jugarlo.

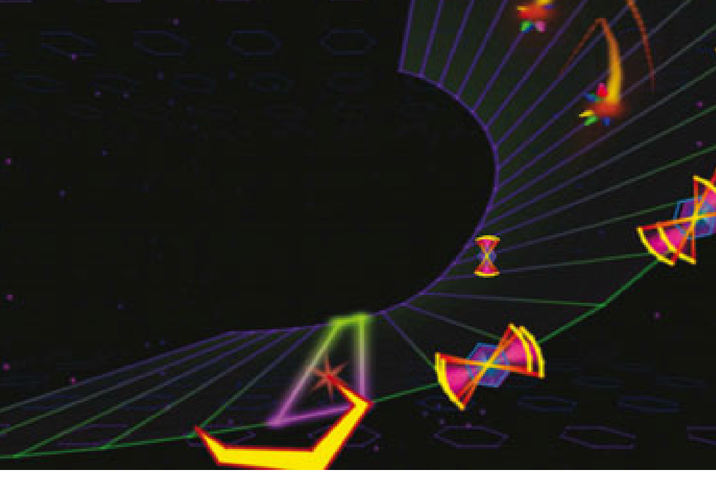
Poco más puedo decir. *TkX* es un título que hay que tener a mano siempre para una partida rápida, que la generación del *Call of Duty* no entenderá ni valorará, pero que demuestra el potencia de Vita como portátil de rarezas preciosas.

BRUNO LOUVIERS

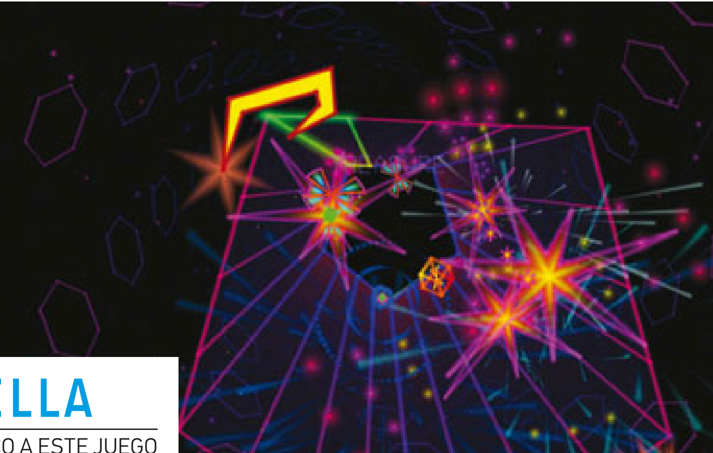
LA HUELLA

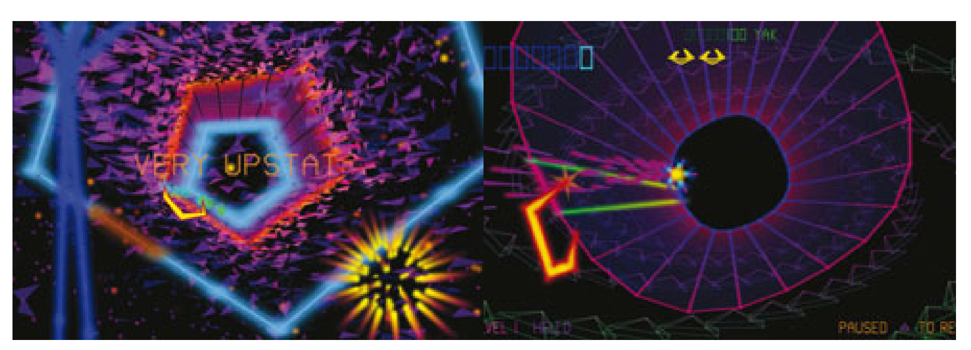
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ES HIPNÓTICO: He muerto muchas veces porque este juego me hipnotiza, me hace dejar de ver a los enemigos, que me cazan cuando me descuido. Hay que estar siempre al tanto de estos vectores.



Arriba: Esto es algo que quieres evitar a toda costa, sobre todo si no tienes la habilidad del salto: si te rodean en lo más alto, no hay escapatoria y matar a esos bichos es francamente difícil.





Arriba: Hay veces en las que ver algo es completamente imposible. Los bonus, por ejemplo, servirían bien como prueba para pilotos de cazas de guerra o como test para saber si tienes epilepsia.



VEREDICTO 8/10

VITA ESTÁ ENCONTRANDO UN BUEN NICHO DE RAREZAS

Debajo: *Legacy* permite explorar casi todo desde el principio, siguiendo la norma de los *Gothic*: puedes adentrarte sin cortapisas en zonas de alto nivel, pero no esperes salir con vida de semejante turismo.





CUANDO DIABLO SE JUGABA POR TURNOS

Might & Magic X: Legacy

***Might & Magic* pertenecía a esas sagas roleras obsesionadas por lo numérico y quitar puntos de vida, en la que la parte de "rol" como interpretación quedaba reducida al mínimo.** Un *Diablo* pretérito, cuya propuesta repta-mazmorras llegaba un par de pasos más allá que sus compañeros de fatigas (los *Bard Tales, Wizardry* o *Eye of the Beholder*) tanto por la escala de los combates como por las historias loquísimas con extraterrestres contra magos (la tetralogía de *Millenium*, del *IV* al *VII*, cubre todo esto).

Might & Magic nunca moló más que lo justito, quiero decir. Las entregas *VIII* y *IX* apuntillaron una saga que no supo sobrevivir a las embestidas de los *Baldur, Morrowind, Arx Fatalis*... Doce años después, Ubisoft ha permitido que Limbic reviva la parte más vetusta de aquellas entregas, con un olor a retro delicioso que, lamentablemente, no consigue ocultar ciertas decisiones de partida más que discutibles. Por ejemplo, basarse en la pocha mitología de *Heroes VI* para una entrega retro, o volver al movimiento reticulado de los juegos de Xeen.

La trama tampoco se complica demasiado la vida: los personajes son unos aventureros en una misión funeraria, a los que solo les mueven el botín y los puntos de experiencia. Un vacío narrativo rellenado con mazmorras, bichos, y búsquedas secundarias de las de toda de la vida (ir de A a B y matar/recoger cosas. Enjuagar. Repetir) donde el único disfrute es un combate táctico al estilo de la vieja escuela; y todo lo demás, un pesado tránsito.

Legacy, un juego hecho con dos duros (está desarrollado en Unity), se queda muy cortito frente a su mayor rival de hoy, *Legend of Grimrock*, que ofrece más (tanto en experiencia como en naftalina) al jugador retromante. Peor aún, comete traiciones inexplicables a la experiencia original. Los puzles, por ejemplo, son leves bromitas comparadas con aquellos tiempos en los que teníamos que jugar con un cuaderno al lado, aunque es de agradecer que cada batalla suponga un reto incluso para los veteranos, con mazmorras muy bien diseñadas según el canon clásico.

El resultado final se queda en tierra de nadie. Es mucho más digno que *IX*, por ejemplo, pero a excepción de un mejor entorno gráfico, no hay nada en su mundo que lo haga superior a las entregas en las que se basa: ni la ci-fi metida a machete de *IV* y *V*, ni los desmesurados encuentros con cientos de criaturas del *VI* al *VIII* hacen acto de presencia. Salvo neorretros como *Grimrock*, el subgénero lleva años sin más representantes que los plomizos repta-mazmorras japoneses (*Etrian Odissey* y demás), y *Legacy* les supera en todo. Es mediocre, sí, pero al menos lo es todo el rato, sin altibajos. Y con cierta dignidad.

JAVI SÁNCHEZ

DETALLES

GÉNERO: Batallitas del abuelo
PLATAFORMA: PC
PAÍS: Alemania
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Limbic Entertainment
PRECIO: 24,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE
MIGHT & MAGIC IX

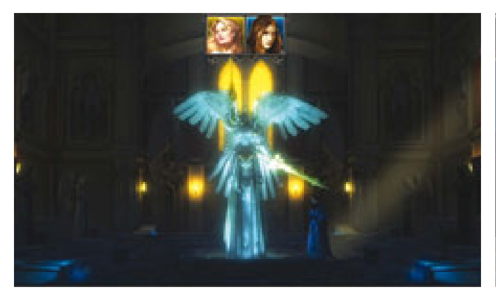


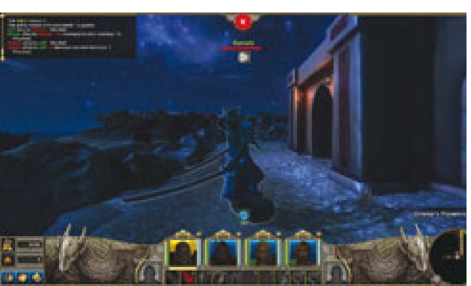


PEOR QUE
LEGEND OF GRIMROCK

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MOVIMIENTO LIBRE: El laberinto es la base del movimiento por casillas. *Legacy* se viene abajo cuando nos plantea un mundo abierto para explorar pasito a pasito, ignorando su razón de ser.







VEREDICTO 6/10
UN PASO, COJITO PERO SIN TITUBEOS, HACIA EL ROL CLÁSICO

LOS ANTECEDENTES DEL MEJOR RIVAL DE RAIDEN

Rayman Legends

***Rayman Legends* es, ahora mismo, una de las pocas esperanzas que tiene el género de las plataformas fuera del terreno de lo indie y de Nintendo.** Su triunfo es una buena noticia para todos los amantes del género y para la industria, que parece haberse olvidado de cómo se hace un buen plataformas, o no está interesado siquiera en intentar hacer uno. Por tanto, que salga en las dos únicas consolas de sobremesa donde no lo había hecho no puede ser una mala noticia.

Si ya lo tienes, no seas bobo: el juego es fundamentalmente el mismo, solo que con gráficos a 1080p y 60fps. Sigue siendo un juego hipnótico y que cautiva desde el primer nivel hasta el último, donde el movimiento y la gracia de los personajes está acompañada por una música acorde, y con una jugabilidad como hacía años que no se veía. Ya lo dijimos en el análisis de la versión de Wii U (que sigue siendo la mejor porque es la plataforma para la que estaba inicialmente pensado el juego y, por tanto, es con la que mejor se maneja al ayudante), *Rayman Legends* se puede jugar del tirón, parándose (o no) a conseguir todos los *teensies* ocultos, solo o acompañado, que siempre va a ser divertido. Y la clave está en su ritmo y en cómo se suceden las apuradísimas plataformas y enemigos, que nunca son difíciles de vencer, pero su función es la de estorbar, la de romper el ritmo. Sigue habiendo un carajo de personajes desbloqueables, un montón de niveles, minijuegos entretenidos y un cooperativo estupendo, amén de esas ya famosas fases de bonus musicales que vienen a enfatizar esa idea del ritmo y las plataformas que dan forma al juego.

Que *Donkey Kong* y *Rayman* sigan haciendo plataformas tan puristas y tan a la antigua usanza es maravilloso y nunca nos cansaremos de ellos.

BRUNO LOUVIERS



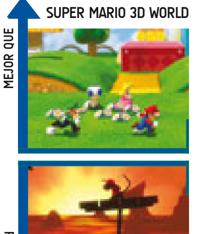
UN PLATAFORMAS DE SUPER NINTENDO PARA LA NEXTGEN

AL DETALLE

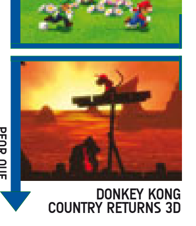
GÉNERO: Mario killer
FORMATO: PS4, XBO, PC, Vita, 360, PS3, WII U
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft Montpellier
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4

MEJOR QUE

SUPER MARIO 3D WORLD



PEOR QUE



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D



LA HISTORIA REEDITADA PARA LA NEXTGEN

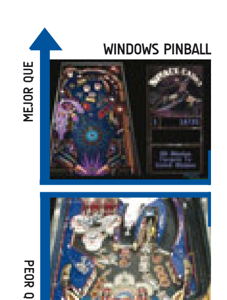
Pinball Arcade

AL DETALLE

GÉNERO: Pinball viejuno
FORMATO: PS4
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Farlight Studios
DESARROLLADOR: Farlight Studios
PRECIO: F2P/39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

WINDOWS PINBALL



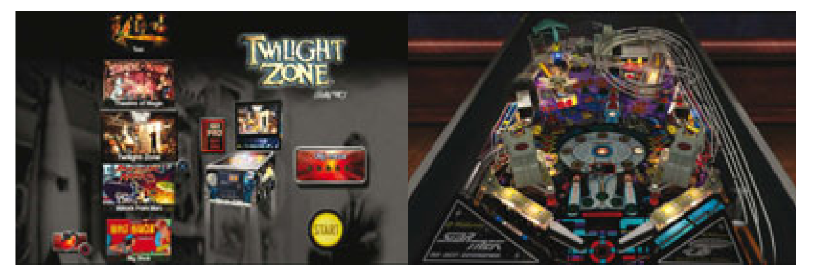
PEOR QUE

UN PINBALL DE VERDAD

Resulta extrañamente hipnótico jugar a un pinball, incluso si es pulsando los botones de un mando y viendo sus ingenios mecánicos siendo imitados en una televisión. El titánico trabajo que han llevado a cabo los señores de Farlight Studios es digno de aplauso, no solo por su defensa de algo tan olvidado como son las máquinas de pinball, sino también por haberlas rescatado con tan bueno gusto y siendo tan fieles a las originales. No se les ha escapado un detalle.

Puedo sentir en el cogote las miradas de todos aquellos que no han probado un pinball en su vida y que ven un juego como éste una pérdida de tiempo, pero está claro que este juego no se dirige a nadie más que a los apasionados de las máquinas del millón. De hecho, me atrevo a decir que solo los expertos valorarán realmente el homenaje que se rinde a las 14 mejores máquinas de la historia, entre ellas, la mítica Tales of the Arabian Nights. No puedo poner la mano en el fuego con la fidelidad de todas las máquinas, pero habiendo jugado mucho a la de Theatre of Magic, el mimo puesto es difícil de creer: los sonidos de los búmpers, las luces, las voces, todo es exactamente igual.

Abajo: Se puede modificar la perspectiva de la partida, con planos más cercanos y otros más dinámicos. **Abajo/Derecha:** Los menús podrían ser mejores, pero tampoco vamos a exigir demasiado: es una lista.



Entre algunas de las mesas más destacables, están la de Twilight Zone, la de Star Trek The New Generation, la de Harley-Davidson, 3rd Edition o la de Attack on Mars. Algunas de ellas son de pago, pues el juego se puede comprar en físico con todo el contenido por 39 euros, o jugar gratis a diez tableros e ir pagando el resto. También hay algunos accesorios, como bolas personalizadas.

Si ya tienes alguna de las versiones previas del juego, que ha salido en bastantes plataformas, no hay demasiados motivos para comprar esta nueva versión, pues solo añade gráficos a 1080p y algún efecto de luz mejorado, pero como fan del pinball o como curioso que quiere conocer la historia del mismo, es insuperable.

BRUNO LOUVIERS



LOS MEJORES PINBALLS, EL MEJOR HOMENAJE

RETRO

NO. 21



The Elder Scrolls

ARENA

DETRÁS DE LOS NIVELES

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Hoy se llevan los aullidos de dragón, pero hablamos con un co-creador de The Elder Scrolls sobre por qué los rollos, cuanto más vetustos, mejor

Lanzamiento: Marzo 1994
Plataforma: DOS
Compañía: Bethesda Softworks
Desarrollador: Bethesda
Equipo clave: Vijay Lakshman (diseñador jefe), Julian Jensen (programador), Ted Peterson (diseñador), Eric Heberling (banda sonora)


Algunas de las criaturas nacidas en *Arena* seguirían apareciendo a lo largo de la serie.

CUANDO PENSAMOS EN juegos de rol de desarrollo occidental, el nombre de Bethesda es el primero que se viene a la mente, sin duda. El legendario estudio fue fundado en 1986 bajo el nombre de Bethesda Softworks, y aunque los primeros juegos de deportes que lanzaron eran un poco pedestres, no tardarían en especializarse en licencias de películas de éxito. Esto incluye el primer juego de *Terminator* con licencia oficial y la versión para NES de *Home Alone*. En el presente, Bethesda Games Studio es conocido sobre todo por *Fallout 3* y la siempre popular serie *The Elder Scrolls*. ¿Pero cómo pasó de ser un estudio más a convertirse en respetado maestro del rol?

Alguien que puede saberlo mejor que nadie es el director de diseño del primer *Elder Scrolls*, Vijay Lakshman. "Estaba empezando a trabajar como parte del departamento de informática de la American Banking Association cuando me llamó Julian", explica Lakshman al preguntamos acerca de cómo se cruzó su carrera con la de Julian Jensen, jefe de programación de *The Elder Scrolls: Arena*. "El curriculum que había echado en Bethesda un mes antes acabó llegando a su mesa, y me llamó. Me preguntó si quería hacer de productor. No tenía ni idea de qué era eso pero, por supuesto, acepté. El resto, como suele decirse, es historia".

El primer juego de *The Elder Scrolls* llegaría poco después, pero primero Lakshman tenía que curtirse en algo de un estilo menos *D&D* pero con la misma cantidad de sudor. "Empecé por *NCAA: Road To The Final Four*", recuerda Lakshman. "Era un proyecto en el que Julian, que hacía de productor, diseñador y director técnico, necesitaba que alguien le echara una mano. Era demasiado trabajo para una persona, y cuando se hartó de trabajar quince horas al día decidió que podía serle de utilidad. Después de aquello trabajamos en todos los juegos de Bethesda, de *Wayne Gretzky Hockey* a *Terminator: 2029*. Cada uno fue una experiencia de aprendizaje por sí misma".

Algo que destaca de *The Elder Scrolls: Arena* es su inusual subtítulo. ¿Qué sentido tiene usar 'Arena' para describir un juego de rol que transcurre a lo largo y ancho de todo un continente? El motivo es que la serie no nació como un *dungeon crawler*, sino como juego de lucha basado en arenas, donde controlabas a un equipo de gladiadores. "A Julian y a mí nos chiflaban los RPGs, sobre todo los productos de Origin", recuerda Lakshman". Un día, descansando, aboceté el argumento de un juego basado en la película de Verhoeven *Los Señores del Acero*. En él, un grupo de gladiadores viajaban por todo el imperio y luchaban a cambio de fama y fortuna".

"PENSAMOS QUE PODRÍAMOS crear una liga de gladiadores basada en lo que habíamos aprendido en *Hockey League Simulator*", continúa Lakshman. "Pensamos que molaría oír hablar del poder de 'Kretos el Oscuro' y entonces tener que ir a reclutarlo. El combate tendría lugar en mazmorras ya pre-diseñadas, con una mecánica de capturar la


Como en los juegos modernos de *The Elder Scrolls*, *Arena* ponía a disposición del jugador materiales muy distintos, que permitían crear espadas de distinta efectividad.

ESTE BANCO ESTÁ...

Para superar cada mazmorra y ganarte una pieza del cetro tienes que solucionar un acertijo.



FANG LAIR

No es ni carne ni pescado, no tiene plumas ni sangre, pero sí posee dedos y pulgares. Dime, mortal, qué es.



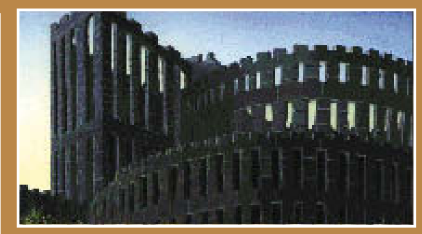
LABYRINTHIAN

Aquello que la fuerza más bruta no puede atravesar, puedo yo con una ligera caricia pasar.



ELDEN GROVE

Mi segundo precede a mi primero. Y si un asesino intentara pisarme los talones, nunca lo conseguiría. ¿Qué soy?



HALLS OF COLOSSUS

Tengo el doble de tres veces la edad de la Esfige de Gazia, dividida por un noveno de la de la Esfinge de Canus, que murió hace 26 años. ¿Qué edad tengo?



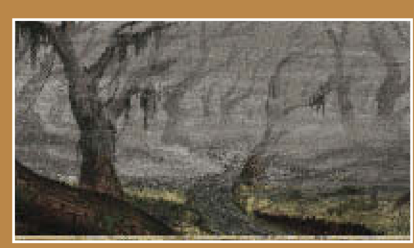
CRYSTAL TOWER

En una habitación de mármol por fuera y piel por dentro, blanco como la leche, en una fuente de agua clara aparece una manzana dorada. ¿Qué soy?



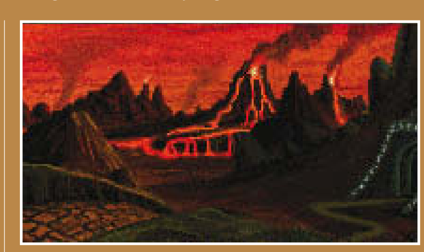
CRYPT OF HEARTS

Hay una cosa, que no es nada aunque tiene nombre. A veces es alta, a veces es baja, y desaparece si caes junto a ella. Juega a nuestros juegos, a todos ellos.



MURKWOOD

Corro más ligero que cualquier verso. Me gusta caer, pero no sé trepar. Tiemblo con el más mínimo viento, pero puedo derribar cualquier muralla. ¿Qué soy?



DAGOTH-UR

Desde el principio de la eternidad al final de la muerte. Al principio de todo espacio y todo éter. ¿Qué soy?

RESPUESTAS: Fang Lair (guante), Labyrinthian (llave), Elden Grove (huellas), The Halls of Colossus (108), Crystal Tower (huevo), Crypt of Hearts (sombra), Murkwood (Agua), Dagoth-Ur (e)

bandera. Pasamos mucho tiempo diseñando la historia de fondo y el mundo, pero no teníamos guión. En teoría era un juego de lucha". Al final, las misiones secundarias se hicieron más atractivas que el concepto original, así que se desechó la idea de los gladiadores.

Cambiar el plan de desarrollo así a mitad de la programación habría tenido resultados desastrosos para monstruos actuales como *Oblivion* o *Skyrim*, pero con solo un puñado de personas en el equipo original, el cambio era algo más fácil de gestionar. "Eramos de ocho a diez personas superguays y muy estresadas, que quizá ascendieron a 12 en algún momento", reflexiona Lakshman. "Un equipo muy pequeño para los estándares actuales. Ted Peterson era un diseñador estupendo que merece más reconocimiento, así como el resto de la gente que trabajaba 'en las trincheras'. La atmósfera era también estupenda. Odiábamos trabajar hasta tarde, ¿pero quién puede quejarse cuando estás haciendo juegos? Nos encantaba".

A pesar de ser el punto de partida para una de las series más icónicas de los videojuegos, es muy posible que la mayoría de los jugadores de *Skyrim* no hayan experimentado la historia de *The Elder Scrolls: Arena* de primera mano. El juego comienza con el Emperador de Tamriel hecho prisionero y suplantado por un hechicero llamado Jager Tharn. Como miembro de la guardia imperial tu trabajo es arruinar los planes de Jager localizando las ocho piezas que conforman el Cetro del Caos. Cada una está escondida en una provincia distinta del mundo de *The Elder Scrolls* (incluyendo Morrowind y Summerset).

"La verdad es que íbamos muy atrasados en el desarrollo, hasta que apareció alguien de administración y nos dijo, 'acabad esto ya'", dice Lakshman. "Nos dimos cuenta de que el argumento estaba bastante trabajado, pero la aventura en sí era bastante lineal. Recordemos que en principio iba a ser un juego de lucha muy sencillo entre gladiadores. Pero la IA estaba verde, la exploración también, y no habíamos solucionado aún algunas características interesantes del juego, como el contenido episódico. Así que me pasé un mes desarrollando una historia más compleja. Sumado a todo lo que se había escrito ya, completa el tamaño de unos cinco libros"

Si el texto era tan denso como para llenar varias novelas, el mundo del juego era tan grande como para necesitar semanas para recorrerlo. Bethesda nunca dio una medida exacta del tamaño de *Arena*, pero se estima en unos seis millones de kilómetros cuadrados, lo que no solo eclipsa los 41 de *Skyrim*,

La creación de hechizos llegó con *The Known Spellbook*, a tomo que incluía todos los conjuros del juego.







La sensación más importante en un RPG, la de que hay un gran misterio, queda oscurecida por lo complejo y repetitivo del diseño del juego.

PC Zone
Marzo 1994

sino que hace del sistema de viaje rápido del juego una absoluta necesidad. La razón es sencilla: las ciudades y mazmorras de *Arena* estaban diseñadas a mano, pero una vez en la vegetación de Tamriel, todo se generaba de modo procedural.

"ORIGINARIAMENTE NO ESPERÁBAMOS que la gente lo jugara como un RPG, sino más bien como un juego de deportes", dice Lakshman sobre los escenarios procedurales, "que tras cada temporada quieres volver a jugarlo. La única manera de lograrlo era con la generación procedural del mundo y los gladiadores, de modo que cada temporada fuera fresca y única. La parte de exploración era relativamente sencilla si lo ves desde ese ángulo. ¿Qué quiere un gladiador? Ventaja para el siguiente combate. ¿Dónde la encuentras? En los tesoros que dejan caer los monstruos, ¿Qué haces entonces? Buscar monstruos generados al azar. Con todo, los elementos encajaron bien para ser un juego que comenzó dentro del género de lucha".

Las dimensiones de Tamriel eran impresionantes, pero en términos de dar personalidad distinta a cada provincia, sus ocho razas jugables, que iban de tres humanas a tres élficas, pasando por las folclóricas Argoniana y Khajiit, el juego resultaba revolucionario. "Adoraba las antiguas películas de Sinbad, de las que me encantaban las criaturas animadas por stop-motion que luchaban contra el héroe", recuerda Lakshman. "Por alguna razón, la palabra Argoniano se me quedó (de *Jason y los Argonautas*) y le di el significado de exploración. ¿Qué es lo máximo a lo que puede alcanzar tu mente y el mundo? En mi mente, son dragones, por tanto los Argonianos serían reptiles".

Eso explicaría los reptiles humanoides, ¿pero qué hay del algo menos obvio guiño al Ojo de Thundera? "Llevo toda la vida practicando artes marciales", explica Lakshman. "He entrenado treinta años, he competido a nivel nacional como cinturón negro y llevo sobre mis espaldas más de 1.200 combates. Quería hacer una raza felina, que tuviera una agilidad intrínseca, propia de artista marcial. En Japón, el arte de la espada se llama Kenjitsu. Lo modifiqué para convertirlo en Khajiit, y así nació la raza de ágiles humanoides felinos" Según la serie fue evolucionando, esta raza fue adquiriendo un aspecto más felino.

El profundo nivel de personalización que ofrecía *Arena* era otra forma de sumergir a los jugadores en este mundo de fantasía. Había 18 tipos de personaje, e iban desde el Guerrero más común, que podía llevar armaduras encantadas, al Asesino, que tenía más posibilidades que ningún otro de asestar un golpe crítico, pasando por clases más estrafalarias como el difícil de alcanzar Acróbata o el Caballero Nocturno, que podía forzar cerraduras y conocía hechizos. Pero de todas las clases que inventaron Lakshman y su equipo, el más heterodoxo era el mago que actuaba como una batería viviente.

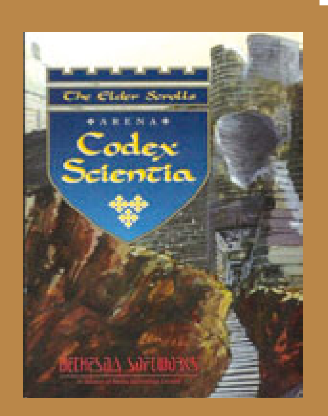
El Hechicero (Sorcerer) era único porque no podía generar sus propios puntos de hechizo automáticamente. Había que absorber los de los enemigos antes de disponer de un repertorio de magia propio. "Soy un lector insaciable", afirma Lakshman cuando le preguntamos por la inspiración para el Hechicero. "He leído más de dos mil novelas de fantasía y ciencia-ficción. Uno de mis personajes favoritos es Elric de Melnibone. Tenía una espada, Stormbringer, que podía absorber la fuerza vital de sus oponentes y, a veces, de sus amigos. Quería que

VIMOS QUE PODÍAMOS POTENCIAR LA HISTORIA, PERO QUE EL DESARROLLO ERA BASTANTE LINEAL

AVERSIÓN AL DISCO

■ **CUANDO *THE ELDER Scrolls: Arena* finalmente llegó al mercado, los jugadores se encontraron con dos opciones. Podían elegir la versión de 3.5", que comprimía el juego en ocho disquettes, o, si tenían un PC con un flamante lector de CD-ROM, podían acceder al juego desde ahí. La versión CD tenía voces digitalizadas para determinados personajes, así como varias cinemáticas especiales. A finales de 1994, Bethesda lanzó una edición Deluxe, que llevaba una versión mejorada del juego en CD. También contenía el libro de pistas *Codex Scientia* y una alfombrilla de ratón con un mapa de Tamriel que servía de bien poco.**

Para jugar a *The Elder Scrolls: Arena* hoy, tienes que localizar una copia original del juego y probar suerte con DOSBox. Pero si no quieres bucear en las profundidades de eBay para localizar un CD con marcas de colmillos de perro, puedes aprovecharte de la generosidad de Bethesda y descargar la versión original en disquetes. Fue relanzada como freeware en 2004 y puede obtenerse en la página oficial de *Elder Scrolls.* Y si te sientes completista (y te sobra el tiempo), puedes adquirir la reciente *Elder Scrolls Anthology* y jugar a la saga completa de principio a final.

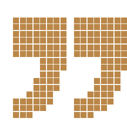






Un asombroso logro tecnológico; si tuviera mejor guión, tendríamos ante nosotros el mejor RPF jamás diseñado

PC Gamer Mayo 1994





■ En lugar de un clic de ratón para atacar, había que arrastrar el puntero por la pantalla pulsando el botón derecho.

hubiera una clase que fuera el Stormbringer del mundo de *The Elder Scrolls*, y por eso el Hechicero es esta especie de arma viviente".

Hablando con Laksham, queda claro que él y otros miembros del equipo de desarrollo eran fans de los juegos y la literatura de fantasía, y solo hay que comparar la mitología de *The Elder Scrolls* con obras anteriores como *Warhammer Fantasy* o incluso *El Señor de los Anillos*, para apreciar que cualquier nuevo mundo de fantasía está profundamente influido por aquellos que lo precedieron. Pero cuando se tienen en cuenta las bases del género RPG que el equipo fundió con cada aspecto del sistema de progresión del juego (de los niveles de experiencia a los hechizos personalizables), está claro que la influencia primordial de *Arena* es el mismísimo abuelo de los juegos de rol. "Cualquiera que diga que *Dungeons & Dragons* no le ha influido es porque no ha jugado a *Dungeons & Dragons*", asevera Lakshman sin dudarlo. "Pasé verano tras verano con mis amigos jugándolo. Jugamos a *Dungeons & Dragons*, *Aftermath!*, *Paranoia* (igracias, Ken Rolston!), *RuneQuest* y pasamos horas con las narices metidas en tablas de combate. La base de *The Elder Scrolls* fue una combinación de lo que pensábamos que funcionaba de *D&D* y lo que podíamos mejorar. Por suerte, Julian es un mago de las estadísticas, y fue capaz de traducir mis delirios no-matemáticos a código útil". Casi una relación de estilo Carmack-Romero.

Aunque el desarrollo fue tranquilo, el equipo de *Arena* se encontró con no pocas dificultades, como una fecha de lanzamiento de Navidad de 1993 que tuvo que ser retrasada a principios de 1994. "Nos disgustó mucho tener que pasarnos de fecha, todos estábamos bajo mucha presión", reconoce Lakshman. "Hay que tener en cuenta que Bethesda era entonces una compañía muy pequeña, de quizás unas 25 personas. Dicho eso, hay que reconocer que la compañía confió en nosotros y nos dejó solos para reformular el juego: necesitábamos pensar cómo unir todas las piezas del puzle para hacer evolucionar el juego de gladiadores. Eso supuso mucho trabajo y un montón de horas extra".

Cuando *Arena* finalmente llegó a las tiendas, con una estética externa de juego de gladiadores que no pegaba ni con cola con su mecánica de exploración de mazmorras, hubo problemas. Se hablaba de multitud de bugs y de que el juego solo vendió 3000 míseras copias. "Siempre crees que estás preparado para el lanzamiento", afirma Lakshman cuando le preguntamos por el despegue del juego. "Entonces teníamos muy poco presupuesto para el testeo, y de hecho, todo lo hice yo con un pequeño grupo de becarios. Fue una locura, y también muy inspirador, que un equipo tan relativamente pequeño pudiera hacer tanto en tan poco tiempo".



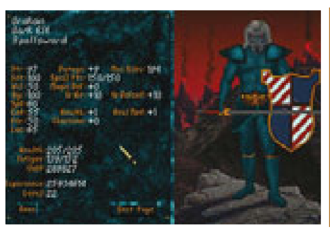
■ Este fue uno de los primeros juegos con ciclos de día y noche. Una vez que el Sol se ponía, los monstruos salían a jugar a las calles.

EL TESTEO LO HICE YO CON UN GRUPO DE BECARIOS

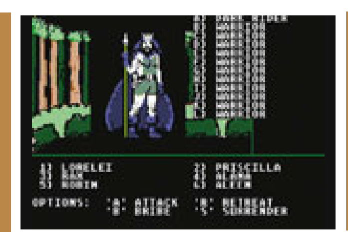
■■■ PARA ASEGURARSE DE que tanto trabajo no se perdiera por culpa de unos pocos fallos iniciales, Bethesda lanzó una serie de parches que acabaron sumándose a una Edición Deluxe que corregía la mayoría de los bugs. "*The Elder Scrolls* era (y continúa siendo) un sistema muy complejo de generación de estadísticas", asegura Lakshman. "Este tipo de juego es difícil de testear porque las situaciones son complicadas de duplicar. Dicho eso, también es cierto que este sistema te ofrece un mundo abierto que se puede jugar de forma infinita. Creo que a los fans les compensan los beneficios del sistema, pese a los errores".

> EVOLUCIÓN JUGABLE

TES: Arena > Might And Magic Book One > Fallout 3



Uno de los primeros juegos de rol en utilizar perspectiva de primera persona. Seguido de sus correspondientes secuelas.



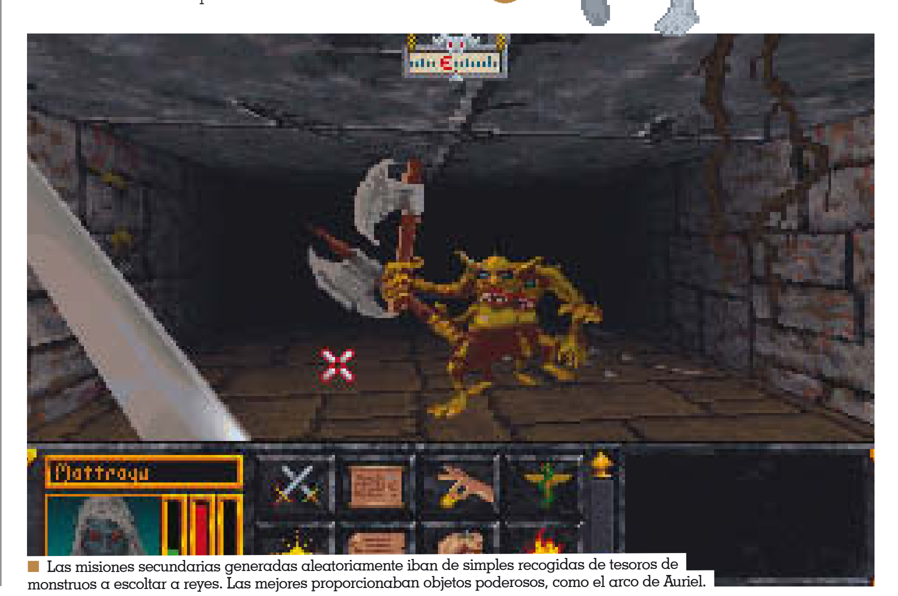
La reformulación del clásico post-apocalíptico de Interplay tiene mucho en común con la saga rolera de Bethesda



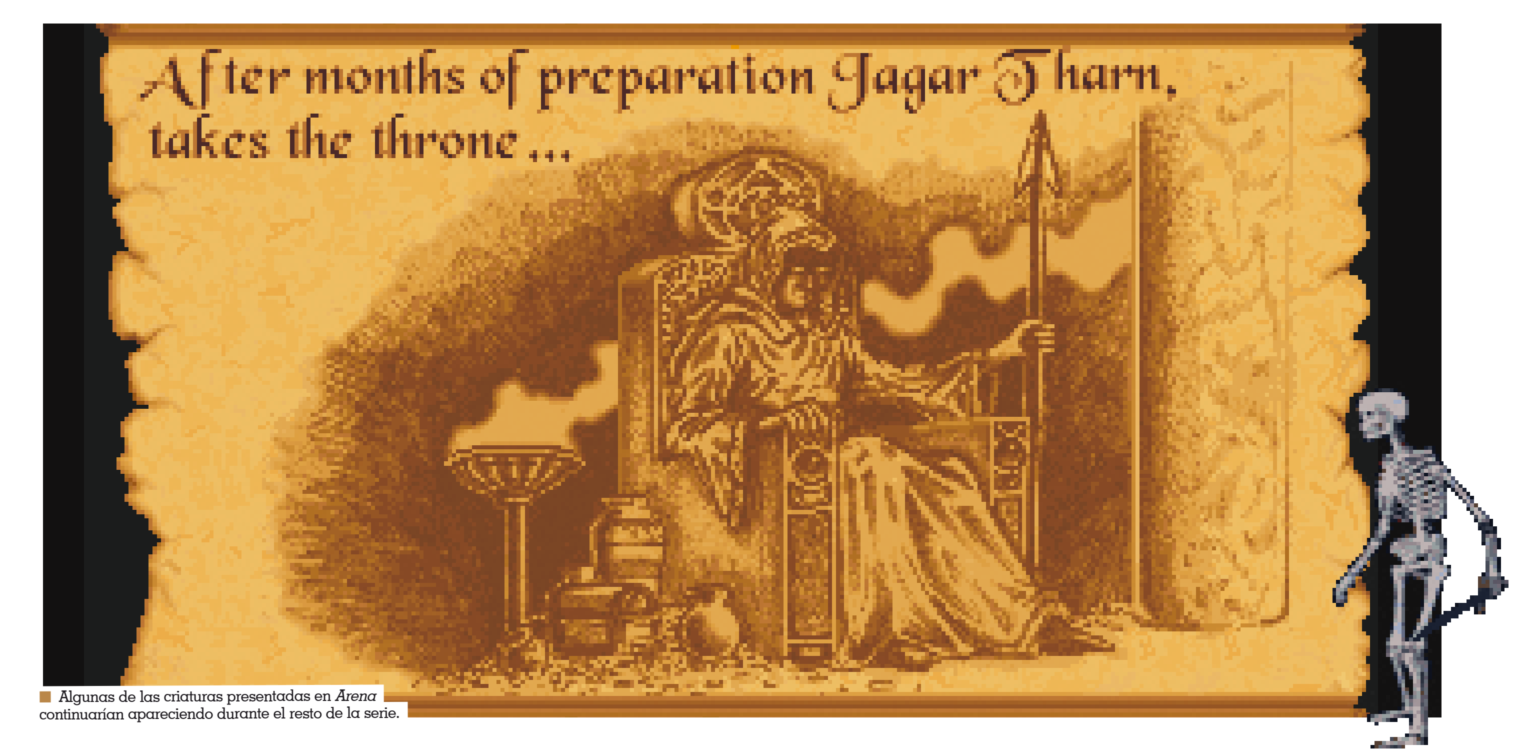
Teniendo en cuenta el hecho de que la serie ha vendido más de 25 millones de ejemplares hasta la fecha, tenemos que estar de acuerdo. "Teníamos a un equipo de gente que trabajaba muy duro", subraya Lakshman. "Nadie tenía una sola función, todos estábamos familiarizados con lo que hacía el resto. Llegamos a empaquetar parte de los juegos nosotros mismos, ya que Bethesda publicaba y desarrollaba. Aprendimos a montar las cajas y a plastificarlas. Para que hablen de supervisar un juego en todo su proceso creativo. ¡Nosotros lo hicimos!".

Bethesda acabaría convirtiendo la serie en un gran éxito de ventas. "Los adoro", exclama Lakshman cuando le preguntamos por los juegos modernos de la serie. "La gente de Bethesda mantiene viva la franquicia, han empleado todos sus recursos para potenciarla y hacerla triunfar. Se lo merecen. Estoy orgulloso de que mi equipo haya hecho tanto con tan poco, pero también me asombra cómo han evolucionado los guiones, tecnología y aventura. Me quito el sombrero ante la labor de Bethesda".

Un final ciertamente elegante para una iluminadora conversación sobre un juego tan ambicioso. Hoy, Lakshman y Jensen crean programas educativos en Naaya, LLC, un estudio ubicado en la misma ciudad que Bethesda, Maryland. Lakshman acaba de publicar su primera novela, *Mythborn*. El argumento sigue los últimos siete días de la vida de un asesino. Tenga éxito o no, Lakshman puede presumir de haber creado algo que ha impactado en las vidas de muchísima gente. En cuanto a logros, puede decirse que ese es difícil de superar.



Las misiones secundarias generadas aleatoriamente iban de simples recogidas de tesoros de monstruos a escoltar a reyes. Las mejores proporcionaban objetos poderosos, como el arco de Auriel.



Algunas de las criaturas presentadas en *Arena* continuarían apareciendo durante el resto de la serie.

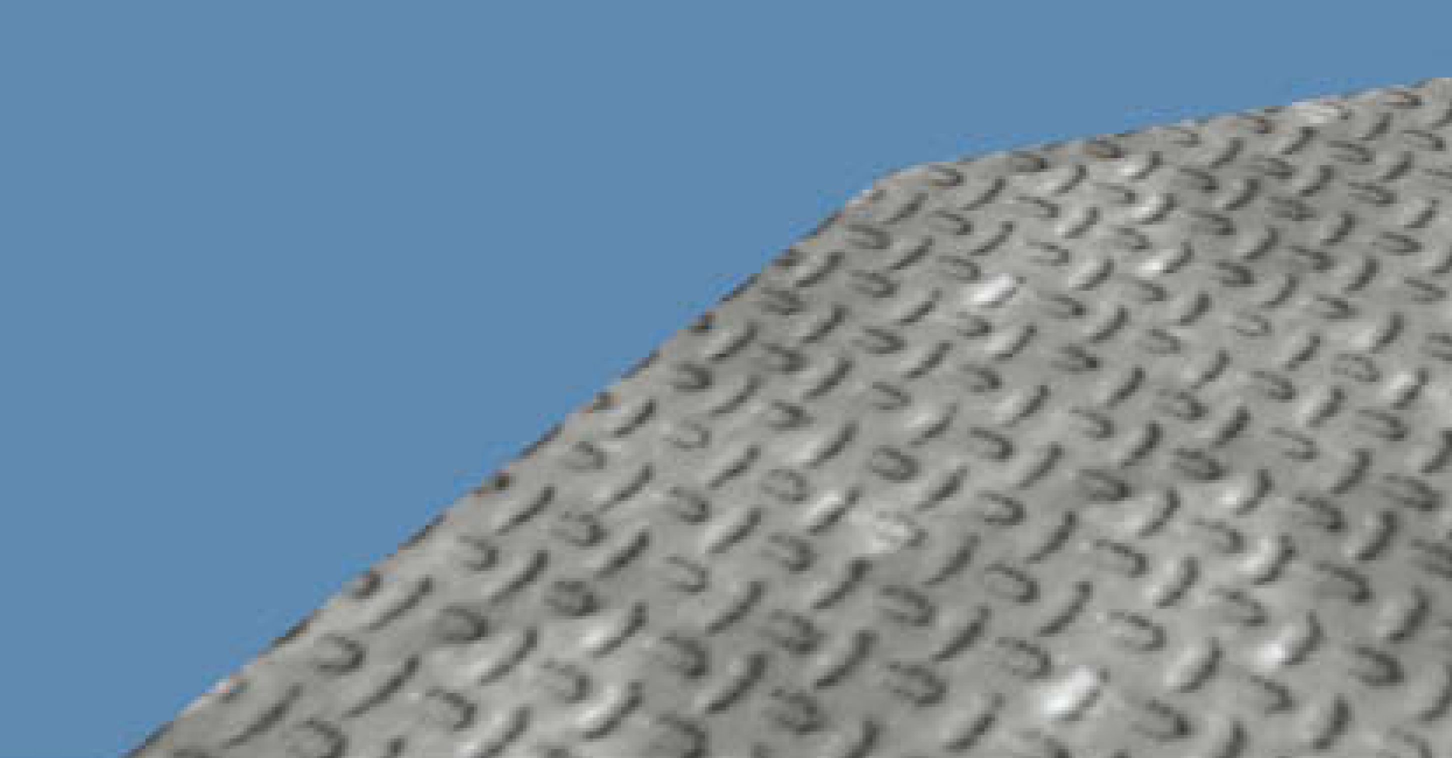


JEFAZOS

GOLDENEYE 007

Nintendo 64 [Rare] **1997**

■ SEAN BEAN no debió de quedar demasiado impresionado cuando vio que la licencia de su imagen fue empleada por Rare para crear un personaje que parecía la cara de Annie Lennox unida a una piña con una pistola de clavos, pero lo cierto es que el villano al que daba vida en la película, Alec Trevelyan, es uno de los atractivos del seminal *shooter* de N64. Trevelyan tiene una presencia comparable a la de Tiburón en la excepcionalmente ecléctica campaña para un jugador de *GoldenEye*: el evasivo antiguo 00 aparece de la nada para enfrentarse a Bond y volver a desaparecer. Es un antagonista frustrante, con una invulnerabilidad a las balas comparable a la de Bond pero con mucha más potencia de fuego. El final que le aguarda supone una agradable satisfacción después de toda esa tortura.




6
110

ROMPE MOLDES

STREET FIGHTER II

Lanzamiento: 1991 **Compañía:** Capcom **Dsarrollador:** Capcom **Plataforma:** Arcade



La popularidad de *Street Fighter II* fue de tal calibre que Capcom estimó que había sido jugado por más de 25 millones de estadounidenses en solo tres años.

Repasamos los grandes logros del clásico de mamporros de Capcom, uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos.

YOSHINORI ONO REVELÓ recientemente que aún podemos esperar sentados un juego de lucha de Capcom next-gen. Lo que explica por qué todas las novedades que conciernen a su franquicia de lucha más popular son meras extensiones de *Street Fighter IV* que ayudan a mantener la barca a flote. No deja de ser curioso, de todos modos, que Capcom sea capaz de estirar tanto su infalible marca de combate a lo largo de iteraciones que se han prolongado en tres secuelas e innumerables modificaciones, sobre todo teniendo en cuenta que la saga comenzó con uno de los peores juegos de lucha de todos los tiempos.

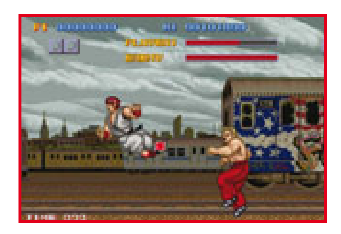
El *Street Fighter* original era llamativo por una cosa: sus tremendos botones de ataque sensibles a la presión, que permitían que el luchador atacara con distinta fuerza según el empeño que se le ponía a la pulsación. Cualquiera que haya sufrido al Ryu pelirrojo, agazapado en una esquina mientras un boxeador americano llamado Mike daba golpes al aire a dos palmos de su contrincante, estará de acuerdo con nosotros: menudo legado.

El *Street Fighter* original tenía ideas estimables, pero fue casi por accidente que Yoshiki Okamoto, diseñador de éxitos arcade de Konami como *Time Pilot* o *Gyruss* se percató de ellos y los convirtió, en el segundo *Street Fighter* de Capcom, en un increíble éxito a nivel mundial.

Street Fighter II partía del ADN del *Street Fighter* original de Capcom, y construía algo mucho más especial. Los luchadores acudían, de nuevo, de todas partes del mundo, pero sus diseños eran mucho más exóticos. De los brazos de oso de Zangief a las extremidades elásticas de Dhalsim, cada personaje era único y diferente. Capcom estaba saboreando el éxito en Occidente gracias a *Final Fight*, y quería repetirlo con *Street Fighter II*. Conseguiría eso y algo más.

Algunos personajes de *Street Fighter II*, como Blanka, eran absolutamente estrafalarios, pero a la vez tenían cierto toque realista, reforzado por la inmersión de cada uno de los luchadores en los tópicos de sus países. Ken era un norteamericano obsesionado con la victoria, E. Honda un rotundo luchador de sumo cuyo tonelaje no le impedía moverse a la velocidad del rayo, y Chun-Li (el único personaje femenino del juego) una agente china de la Interpol que buscaba venganza tras

A TOPE CON LA LUCHA CALLEJERA | OTROS JUEGOS DE LA SERIE STREET FIGHTER



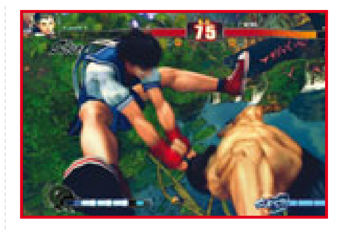
STREET FIGHTER

★ Así empezó: con un mediocre juego de lucha y muy poco que destacar salvo la variedad de escenarios y personajes. La mecánica, sin embargo, es desastrosa y no hace vaticinar ni remotamente el fenómeno en el que se convertiría la franquicia. Un arranque de perfil muy bajo para un futuro mito.



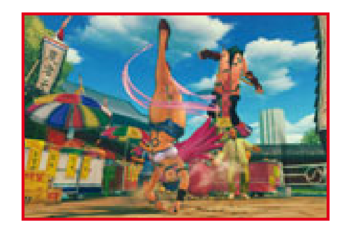
STREET FIGHTER III

★ Hay abundantes versiones de *Street Fighter III*, pero *Third Strike* es la más querida por los jugadores. Destaca por la introducción del sistema de 'parries' en la serie, pero también por su ecléctico catálogo de luchadores. Recientemente fue actualizado y relanzado en formato digital para PSN y XBLA.



STREET FIGHTER IV

★ Capcom reavivó el interés por la franquicia con una cuarta entrega oficial. Su lanzamiento ha vuelto a despertar el interés en el género, tanto por parte de Capcom como de otros estudios. Son destacables las excelentes animaciones faciales y el creciente catálogo de personajes.



ULTRA STREET FIGHTER IV

★ La última entrega de la saga saldrá este año y suma a Hugo, Poison, Elveri y Rolento al ya impresionante róster de luchadores. Habrá un quinto luchador, pero lo único que sabemos es que será femenino. Nuestra apuesta: Karin, a la que no vemos desde *Capcom Fighting Jam.*

la muerte de su padre. Estas personalidades eran algo superficiales, pero también perfectamente reconocibles, y permitían que jugadores de todo el mundo conectaran con ellos de una forma que no consiguió el primer juego.

Y aunque los personajes ayudaron, lo que realmente hizo triunfar a *Street Fighter II* fueron sus increíbles gráficos, sus cuidadísimas animaciones y su inmortal mecánica de juego. El título era el decimocuarto juego de Capcom en utilizar la tecnología CPS-1 de la casa, y los beneficios del nuevo hardware fueron obvios para cualquiera que hubiera sufrido el primer *Street Fighter*.

■■■ Todo ello se traducía en cuestiones notables desde un primer vistazo: los personajes eran enormes, con luchadores tan imponentes como Zangief o E. Honda. Los fondos también estaban estupendamente diseñados, con objetos móviles, público y detalles que transmitían la atmósfera de los lugares reales en los que se basaban. Pero era en las animaciones donde el juego destacaba, especialmente en los movimientos especiales.

GRANDES GRÁFICOS Y ANIMACIONES Y UNA MECÁNICA PERFECTA GENERARON FANS EN TODAS PARTES

DATOS CLAVE

■ Muchas placas CP-1 se reciclaron para fabricar más unidades de *Street Fighter II*. Por eso es difícil encontrar juegos como *Strider* o *Ghouls 'N Ghosts* hoy día.

■ Balrog es conocido como M. Bison en Japón, en obvia referencia a Mike Tyson. Capcom cambió el nombre en Occidente para evitar demandas potenciales del célebre boxeador.

■ *Street Fighter II* fue tan popular en su día que se rodó una película en 1994 de la que solo podemos decir, así somos nosotros, que ha ganado notablemente con el tiempo. Viva Jean-Claude.

Capcom utilizó el mismo esquema de seis botones para *Street Fighter II* que el que había empleado en los muebles de *Street Fighter*. Tres para puñetazos suaves, medios y fuertes, y los otros tres para las correspondientes patadas. Funcionaba muy bien y dio una capa de profundidad al juego que sorprendió a aquellos que esperaban un machacabotones sencillo, como eran la mayoría de juegos del género hasta entonces. Saber cosas como si era mejor saltar con una patada fuerte o esquivar y contraatacar con puñetazo suave era recomendable para superar los niveles superiores, pero absolutamente principal a la hora de pelear con otros jugadores.

Para muchos, *Street Fighter II* fue su primer juego de lucha competitivo, algo que se potenció en posteriores entregas de la serie. Particularmente, en *Street Fighter II: The New Challengers*, estaba el modo Tournament Battle que se jugó muchísimo en su día. También fue entonces cuando Capcom se percató de los extremos jugables a los que podían llegar algunos jugadores: los combos, por ejemplo, nacieron como un error, una sucesión de golpes tan rápida que los luchadores no podían reaccionar a ellos. Capcom pensó que no se podría sacar partido sistemáticamente de este pseudo-bug, y no lo corrigió: hoy, dominar los combos es imprescindible para dominar al rival.

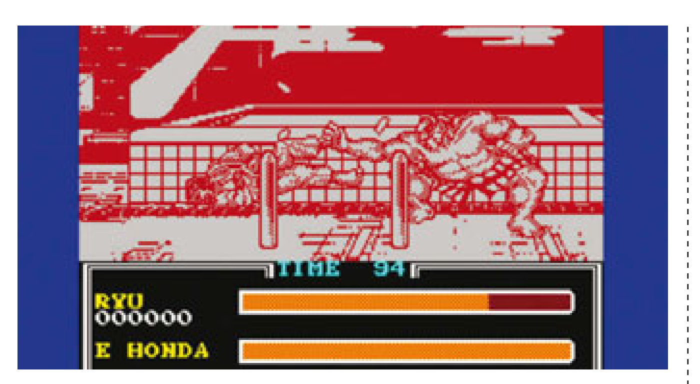
El impacto de *Street Fighter II* fue inmenso. Llevó a una fiera competencia entre Capcom y SNK (responsables de las franquicias rivales *Fatal Fury* y *King Of Fighters*), ayudó a popularizar el género y desató una incontable ralea de spin-offs y secuelas. De hecho, ningún juego de lucha en 2D ha tenido un impacto similar. No está mal, teniendo en cuenta el arranque tan poco halagüeño de la franquicia.

ROMPE MOLDES

¿EL REY DE LAS CONVERSIONES?



UNA RÁPIDA OJEADA A LAS CONVERSIONES DE STREET FIGHTER II QUE SE HAN IDO PRODUCIENDO A LO LARGO DE LOS AÑOS. ¿A CUÁNTAS HAS JUGADO?



ZX SPECTRUM

■ ES MUY SENCILLO reírse de este port, pero técnicamente tiene puntos impresionantes. Los sprites son enormes, detallados y, sobre todo, reconocibles. Los niveles con los que contaba también conseguían ser muy fieles a los originales que los inspiraban. Los problemas, claro, están en su desarrollo. Jugar a *Street Fighter II* en Spectrum es como hacerlo a cámara lenta, incluso con la pantalla recortada. Y el sonido. Madre mía.



C64

■ Y AQUÍ, OTRA víctima de la fiebre *Street Fighter II*. La versión de C64 tiene unos sprites ridículos y una pantalla recortada que suaviza todo el impacto del original. Desde el punto de vista jugable es muy superior a la versión de Spectrum, ya que al menos va a una velocidad medio decente, pero sigue siendo un juego tarado, uno en el que la diversión se ha sacrificado en el altar del Dios del Lleguemos A La Campaña De Navidad



SHARP X68000

■ COMO PASA CON tantas otras conversiones de arcade para este potentísimo ordenador japonés, la versión de Sharp es prácticamente idéntica al arcade original. Pero es lo menos que podías esperar si habías aflojado unos tres mil euros de la época por tu ordenador. Los tiempos de carga son buenos para un juego de disco, y los gráficos y sonido son impresionantes. Eso sí, ni intentes controlarlo con un teclado.



MASTER SYSTEM

■ ESTA VERSIÓN APARECIÓ solo en Brasil, y fue desarrollada por TecToy en 1997, ocho años después de que dejara de fabricarse la consola. Gráficamente es muy irregular, con fondos detalladísimos acompañando a otros prácticamente vacíos. Todos los personajes son reconocibles, aunque no demasiado grandes. La mecánica sufre por la adaptación al control con dos botones del mando de la consola. Aún así es un port interesante.



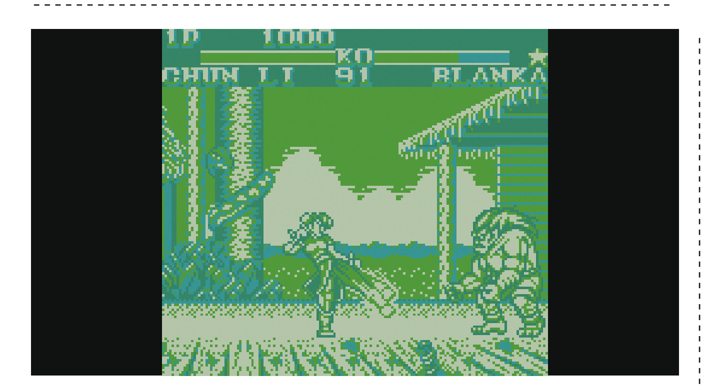
SUPER NES

■ PARA MUCHOS, LA versión definitiva. No es un port perfecto como se ha dicho tantas veces, pero casi, gracias a su extraordinaria fidelidad gráfica y sus soberbios controles. El port para Sharp X68000 es increíble (salvo en lo que respecta a las cargas), pero considerando la calidad y el precio, es obvio por qué esta versión está tan bien considerada.



AMIGA/ATARI ST

■ NO PODEMOS INCLUIR todas las versiones domésticas en esta selección, pero estas son prácticamente idénticas. Si *Street Fighter II* no hubiera tenido versiones para consola, podría pensarse que estos eran excelentes ports. Pero se controlan con un solo botón, así que muchos de los golpes especiales son complicadísimos. Y la detección de colisiones es terrible.



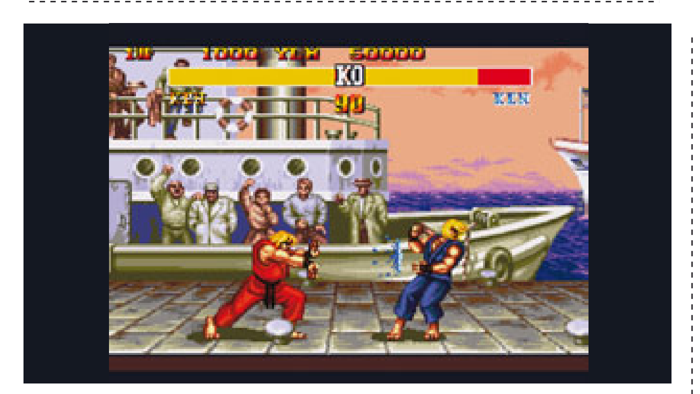
GAME BOY

■ UN JUEGO DE lucha minúsculo, pero más que decente. Vale, faltan un montón de personajes, y se controla con solo dos botones y se nota, pero la mecánica esencial se ha respetado. Parece basado en las versiones de *Street Fighter II* donde los jefes finales son jugables. No es perfecto, pero sí superior a muchas de las versiones domésticas de la época. Un port divertido, aunque no especialmente fiel a su modelo.



PC ENGINE

■ OTRO BUEN PORT para consola, basado en la *Champion Edition*. Era exclusivo para Japón, pero valía la pena importarlo. De nuevo el control exigía una adaptación inferior de los controles, pero la consola admitía pads con seis botones, que igualaban esta conversión con la del resto de consolas de 16 bits. Gráficos y velocidad son comparables en calidad y tamaño con las versiones de SNES y Mega Drive.



MEGA DRIVE

■ OTRA CONVERSIÓN DOMÉSTICA bastante sólida, aunque para exprimirla a fondo hacía falta un pad de seis botones. Con el subtítulo de *Special Champion Edition*, incluía el turbo de la versión de SNES, y permitía encarnar a cualquiera de los cuatro jefes. Gráficamente es estupendo, aunque ligeramente inferior a la versión de SNES. La animación ya no es tan buena, pero en general hay pocas diferencias entre ambos ports de 16 bits.



DOS

■ COMO EL RESTO DE las versiones domésticas para ordenador, este port fue desarrollado por Creative Materials. Y tampoco es especialmente brillante. A pesar de la potencia de los ordenadores con DOS de la época, el juego es inferior a los ports de Amiga y ST. La detección de colisiones es floja, y los personajes sufren de similares animaciones ortopédicas. No te dejes impresionar por las capturas: jugarlo es un dolor.







RETRO

ENTREVISTA

CHARLES CECIL

El creador de Broken Sword nos habla de buenas y malas compañías, márgenes de beneficios y robos de coches

Charles Cecil comenzó a programar siendo estudiante, con aventuras de texto para Arctic Computing a cambio de propinas para cervezas, pero eso fue antes de que el joven programador comenzara a ganarse un nombre dentro del género de las aventuras point-n-click. Considerado como uno de los desarrolladores más influyentes de todos los tiempos, solo hay que mirar la cantidad de títulos aclamados por crítica y público que editó bajo la producción de Revolution para entender el alcance de su impacto. Con el paso del tiempo, sin embargo, Cecil se ha ido apartando de la industria según ésta ha olvidado las posibilidades del diseño de la vieja escuela, y ha sido incluso repudiado por su antigua editora, por la que tanto hizo. De vuelta a la primera línea de fuego tras el éxito de *Broken Sword 5*, esta figura básica para entender los videojuegos clásicos nos habla acerca de cambios en la industria, el crowd-funding y las posibles secuelas de *Beneath A Steel Sky*.

¿Cómo diste tus primeros pasos en el desarrollo de juegos?

Cuando dejé el instituto decidí que quería ser ingeniero mecánico, pero cuando empecé a estudiar me di cuenta de que nunca destacaría mucho. Por suerte, allí conocí a alguien que había decidido justo lo mismo, y que había publicado un librito diseccionando la ROM del ZX80. Fundó una pequeña compañía llamada Arctic Computing y me pidió que me uniera a él escribiendo aventuras de texto.

¿Cuál fue la primera?

Una llamada *Adventure B*. Acababa de ver *Indiana Jones* y me inspiró. En ella te adentrabas en una cueva inca, una pirámide y sitios así. El juego tuvo bastante éxito, así que escribí otro, *Ship Of Doom*, y luego otro llamado *Espionage Island*. Estábamos a mediados de los ochenta y todo estaba cambiando, con compañías como Activision empezando a tener éxito.

¿En qué se diferenciaba la industria de entonces de la de ahora?

Bueno, si querías publicar un juego basado en *Galaxians*, lo hacías, lo llamabas *ZX Galaxians* y, por supuesto, nadie te demandaba. Entre 1981 y 1984 todo era maravilloso, pero entonces cambió. Las grandes compañías americanas como Activision y británicas como US Gold empezaron a licenciar juegos. La industria cambió por completo, todo empezó a estar más orientado a las licencias. Fue una auténtica pena. Compañías como Arctic no fueron a la bancarrota por culpa de este cambio de panorama, pero lo cierto es que se les cortaron las alas. Al final, Arctic empezó a desarrollar software para realizar diseños de cocinas, y fue en ese punto cuando decidí cambiar de aires, y fiché por US Gold.

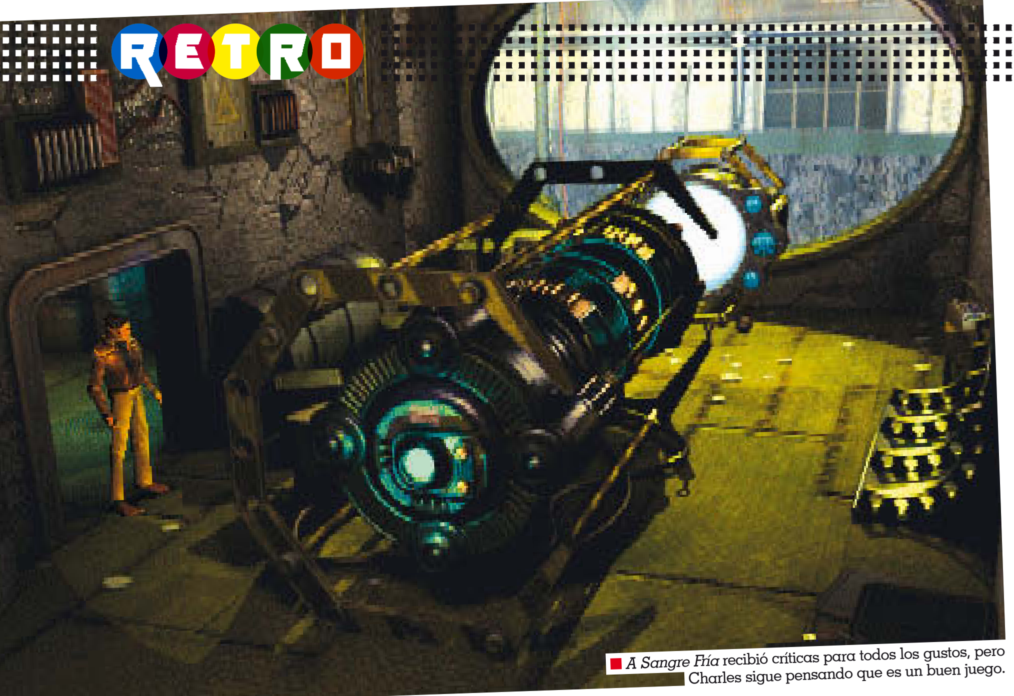
LA INDUSTRIA CAMBIÓ POR COMPLETO, TODO SE ORIENTÓ A LAS LICENCIAS. FUE UNA AUTÉNTICA PENA



EL DESARROLLADOR

"Una vez hice declaraciones bastante controvertidas en el European Computer Trade show. Dije que el *point-n-click* estaba muerto, y en cierto sentido tenía razón, porque por entonces (la época de *Broken Sword 3*) no había nadie produciendo juegos de aventura. Pero ahora hay formas de comunicarse y vender directamente al público, y el género vuelve a ser popular. Mira si no el éxito de Telltale, Daedalic y muchos otros desarrolladores que han conseguido abrirse paso a pesar de estos tiempos tan difíciles que nos ha tocado vivir."

CHARLES CECIL, DESARROLLADOR



A Sangre Fría recibió críticas para todos los gustos, pero Charles sigue pensando que es un buen juego.

Entre US Gold y Activision pasaste tres años produciendo juegos de otros. ¿Qué tal fue la experiencia?
Interesante, porque eran compañías muy bien organizadas, sobre todo Activision. Aprendí mucho, especialmente desde el punto de vista de lo que espera una compañía. Mirando atrás en el tiempo, me parece estupendo haber tenido la oportunidad de ver el panorama desde ambos lados, porque ahora en Revolution estamos publicando nuestros propios juegos.

¿Qué pasó en 1990 que te hizo dejar Activision para fundar Revolution?
Comencé a pensar en fundar mi propia compañía cuando mi jefe me dijo 'Lo siento mucho, pero tu puesto de trabajo ya no es necesario. Pero si estás dispuesto a venir a trabajar tres días a la semana lo agradeceríamos mucho'. Entonces pensé '¡Fenomenal! Puedo venir tres días a trabajar, que me paguen por ello, y usar los dos restantes para mi propia compañía'.



¿Hasta qué punto los juegos de *King's Quest* fueron una inspiración?
Curiosamente, Revolution nació del hecho de que Sierra dominaba buena parte del mercado de las aventuras con títulos bastante rígidos y primitivos. Por supuesto, admiraba a *King's Quest* desde una perspectiva comercial, pero el juego en sí era un sinsentido sin pies ni cabeza. O sea: ¿el rey Graham de Daventry? ¿En serio?

Así que estabas interesado en crear juegos algo más divertidos que los que había por aquel entonces en el mercado...
Exacto. Fue interesante oír a Tim Schafer decir, hace unos años, que LucasArts se fundó como respuesta a los juegos de Sierra, que se tomaban a sí mismos demasiado en serio. Ambos identificamos este hueco en el mercado para juegos más ligeros. Más o menos así fue cómo nuestro primer título, *Lure Of The Temptress*, fue concebido.

¿Y el nombre, de dónde venía?
Bueno, el departamento de marketing de Mirrorsoft me pidió que pensara algunos nombres durante el desarrollo. El título original era *Vengeance* y se me ocurrieron unos cuantos que, para ser honestos, eran horribles. Al final de la lista puse "*Lure Of The Temptress*" como un chiste, y de hecho escribí entre paréntesis "Es una broma"...

¿Tenía el nombre alguna relación con el juego cuando lo pensaste?
En absoluto. Pero todo el mundo me repetía que el juego tenía que llamarse *Lure Of The Temptress* [La Atracción de la Tentadora]. Pero había dos problemas: 1) No había atracción; y 2) No salía ninguna tentadora. La respuesta te la puedes imaginar: 'Bueno, pues mételos en el juego'. El juego estaba prácticamente acabado, pero tuvimos que reescribir partes para que el título tuviera un mínimo de sentido.

Hemos oído que hubo un incidente con *Lure Of The Temptress* en un coche...
Sí, es cierto. Teníamos una reunión con Mirrorsoft para enseñarles el juego y dejamos el PC (que era enorme) en el coche durante toda la noche. ¿Por qué hicimos eso? No tengo ni idea. En cualquier caso, alguien forzó la cerradura, entró en el coche, se llevó la radio y dejó lo demás...

No mucho después tuvisteis un éxito extraordinario con *Beneath A Steel Sky*...
¡Cierto, lo tuvimos! *BASS* también era una especie de reacción a todo lo que se estaba produciendo en aquel momento. La serie *King's Quest* había sido sustituida por el slapstick de *Monkey Island*, así que decidimos ir en otra dirección y crear algo muy siniestro. Buena parte del crédito corresponde a Dave Gibbons (*Watchmen*), que dibujó los fondos y ayudó a definir el estilo del juego.

Y tras aquello pasasteis a la serie de *Broken Sword*...
Después del éxito de *Lure Of The Temptress* y *Beneath A Steel Sky*, Virgin decidió tirar la casa por la ventana con nuestro siguiente título y nos dejó que hiciéramos una aventura con valores de producción muy altos.

¿A qué te refieres con 'tirar la casa por la ventana'?
Empezamos a contratar a gente procedente de distintos estudios creativos. La gente que inspiró este nuevo camino fue Owen Campbell, que trabajó en Dublín en el hoy difunto estudio



Lure Of The Temptress desplegaba una vibrante energía gráfica, usando solo 16 colores (32 en el Amiga).

EL DESARROLLADOR

"*A Sangre Fría* fue un juego muy interesante para Revolution. Si miras la opinión de los jugadores verás que tiene críticas muy buenas, aunque también haya quejas sobre la interfaz. Si lograbas superar el escollo de la interfaz, podías llegar a disfrutarlo mucho. Había que jugarlo a fondo, y solo entonces salían a la luz sus auténticas virtudes. No niego que tenía problemas de interacción, pero la esencia de Revolution estaba por debajo de esos problemas. Y era un juego enorme, como del tamaño de tres *Broken Swords*."

CHARLES CECIL, DESARROLLADOR

Sullivan Bluth. Era un artista que me enseñó muchísimo acerca de la perspectiva y de cómo crear una atmósfera. Y había un compositor, Barrington Pheloung, también fantástico. Fue realmente divertido poner a toda esta gente tan creativa a trabajar juntos en un juego.

Después del éxito del primer juego, ¿os llegó a presionar Virgin de algún modo con el desarrollo de la secuela, *The Smoking Mirror*?
Lo curioso es que llegados a ese punto, la industria estaba cambiando, y Virgin no tenía demasiado interés en sacar adelante el juego. Pensaron que el mercado estaba evolucionando muy rápidamente, y que no había demanda para ese tipo de aventuras. La ironía es que tanto *Broken Sword* como su secuela funcionaron sumamente bien en PlayStation. Creo que vendieron alrededor de medio millón de copias cada una. Algo extraordinario si tienes en cuenta que se usaba el mando de la consola en vez del ratón para controlar el juego. Era un poco incómodo, y aún así, la gente adoraba los juegos. Ahí vimos claro que el punto de vista de las compañías divergía del de los jugadores, y que fueron éstas y no los usuarios los que se cargaron el género en su momento.

¿Qué impacto tuvo ese éxito en posteriores lanzamientos?
Complicó mucho las cosas. Las compañías pensaban que sabíamos cómo reinventar el género de aventuras. Querían juegos viscerales en 3D, porque es lo que creían que la gente quería jugar. Así que cuando llegó el momento de hacer *Broken Sword 3* y *4*, tuvimos que hacer los gráficos en 3D, o



Beneath A Steel Sky fue dibujado a mano por Dave Gibbons, escaneado y después retocado digitalmente.


Actualmente, Telltale es la reina de las aventuras point-n-click.

a nadie se le hubiera ocurrido poner dinero para el desarrollo.

¿Y mejoraron las cosas para vosotros después del éxito?
En realidad, no. Las compañías, sencillamente, dejaron de producir juegos

AHORA, DE REPENTE Y GRACIAS A LA AUTOEDICIÓN, PODEMOS COMPETIR CARA A CARA CON LOS GRANDES

de aventura, y desde el punto de vista del desarrollo, la cosa se puso bastante fea. Escribíamos juegos que las compañías consideraban que estaban en un nicho de mercado y con los que perdíamos dinero, así que era complicado hacer que llegaran a las tiendas.

¿Hasta qué punto la llegada del iPhone en 2007 revolucionó el género?
Ha sido muy importante. Tener la capacidad de vender directamente a los jugadores es algo extraordinario. No me malinterpretes, estamos encantados de trabajar con compañías cuando es lo más apropiado para alguno de nuestros productos, pero este modelo nos ofrece muchos más beneficios. Fundamentalmente, se trata de cómo se venden las cosas en iTunes. Si un juego tiene versión física, la tienda se queda con la mitad del beneficio, y la compañía el 80% de la mitad restante. Sacas muy poco. A través de Apple, obtenemos el 70% del beneficio. Por eso podemos vender los juegos a una décima parte de lo que costarían en físico. Hemos pasado de sacar un 7% a sacar un 70%, de la noche a la mañana. Gracias a la autoedición, estamos jugando en la misma liga que las grandes.

Vuestro último lanzamiento es en iOS y Steam: *Broken Sword: The Serpent's Curse*. ¿Por qué decidisteis recurrir a Kickstarter para financiar este juego?
Hacer una aventura es caro. Eso es un hecho. Habría sido impensable para nosotros hacer este juego hace dos o tres años, pero como obtuvimos algo de beneficio con las versiones para iTunes de *Broken Sword* y *Beneath A Steel Sky* pudimos invertir el beneficio en el prototipo de este nuevo juego. Si hubiéramos recurrido a una compañía, habríamos vuelto a sacar un diez por ciento y millones de libras se habrían repartido entre vete a saber qué. Habría sido casi imposible obtener un beneficio, y estaríamos de nuevo donde empezamos. Pero ahora estamos en una posición en la que nos hemos gastado todo el dinero que teníamos pero el juego está acabado, a partir de aquí todo es beneficio, y eso nos deja en una buena posición de cara al futuro.

¿Entonces habrá secuela de *Beneath A Steel Sky*?
Dave y yo hemos hablado del tema. Nos gustaría, pero no queremos estropear todo aquello que a los fans les gusta del original. El problema principal es en qué dirección ir, vista la forma en que concluye el primer juego. Pero la respuesta es sí, estamos dispuestos a hacer una secuela si encontramos el modo propicio.


La serie *Broken Sword* fue el mayor éxito de Revolution, y sigue siendo muy popular hoy día.



LA GUÍA RETRO DE...
THE TERMINATOR

A pesar de una primera entrega brutal y una tercera que es una de las grandes joyas olvidadas del cine de ciencia ficción reciente, es la mítica Terminator 2 la que ha generado casi veinte videojuegos-terminator

LA AVALANCHA DE juegos de *Terminator* que aparecieron en los noventa fueron un efecto lógico del extraordinario éxito de *Terminator 2: El Día del Juicio*. Era material perfecto para un videojuego, no solo por incluir en su reparto dos máquinas de matar robóticas, sino porque la propia película revolucionó los efectos especiales CGI tal y como se conocían hasta entonces. La composición de metal líquido del T-1000 se convirtió en icónica, y desarrolladores de todo el mundo se dieron de bofetadas por adaptar la Guerra de las Máquinas a todas las consolas domésticas que existían en el momento.

Resultado: más de veinte títulos, entre los que se incluyen un pionero pegatiros en primera persona, un olvidable emulador de ajedrez, un clásico arcade y un duelo a muerte con cierto oficial de policía cibernético. Aunque muchos de los juegos con licencia oficial de *Terminator* fueron desastrosos, algunos estudios notorios como Bethesda Softworks, Midway, Virgin Games o Paradigm Entertainment consiguieron sacar brillo al concepto de partida. Es difícil encontrar una obra maestra entre los juegos de *Terminator*, pero vaciar un cargador completo en el pecho de un T-800 es una experiencia de la que todos deberíamos poder presumir.



THE TERMINATOR 1990

PLATAFORMA: DOS

El primer juego con licencia de *Terminator* fue desarrollado por Bethesda Softworks. Estaba basado en la primera película y tomaba la forma de shooter en primera persona en un mundo abierto. Podías jugar como Kyle Reese o como el T-800, teniendo que proteger a Sarah Connor o matarla. El juego fue programado íntegramente en lenguaje ensamblador y tenía 35.000 líneas de código. Su aspecto puede parecer primitivo para los estándares actuales, pero poseía elementos como la posibilidad de robar armas y puentear coches en una recreación curiosamente fiel del centro de Los Angeles, lo que lo convierte en una especie de proto-*GTA*.



TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY 1991

PLATAFORMAS: NES, GAME GEAR, MASTER SYSTEM

Aunque la película original data de 1984, la oleada más temprana de juegos de *Terminator* está basada en la secuela de 1991. Este clásico de NES fue desarrollado por Software Creations, con los consiguientes ports para Sega a manos de Arc Developments. El juego abarcaba cinco niveles y el jugador tomaba posesión del amistoso T-800. Con él había que abofetear enemigos, y también huir del temible T-100 en moto, dando tumbos por los famosos canales de control de inundaciones.



TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY 1991

PLATAFORMA: GAME BOY

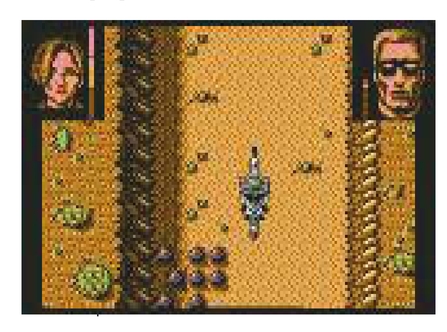
Desarrollado por Bits Studios en 1991, *Terminator 2: Judgment Day* para Game Boy era un shooter lateral que hizo un estupendo trabajo adaptando grandes momentos de la película a la pequeña pantalla monocromo de la portátil. Por ejemplo, el título arranca cuando el jugador toma control de John Connor en 2029 combatiendo a las máquinas (incluido el icónico Hunter Killer volador). Tras infiltrarse en Skynet para rastrear a cierto T-800, tendrá que reprogramarlo a través de un minijuego de hackeo.



TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY 1991

PLATAFORMAS: AMIGA, AMSTRAD CPC, ATARI ST, C64, DOS, ZX SPECTRUM

Aunque todas las versiones consoleras de *Terminator 2: Judgment Day* eran bastante decentes, cada una con lo suyo, la de ordenadores domésticos era terrible. Desarrollada por Dementia y publicada por Ocean, el juego estaba dividido en pequeños niveles. Entre ellos, un primitivo juego de lucha, una persecución cenital tipo *Spy Hunter* y un lamentable puzle de piezas móviles. Las versiones de Amiga, Amstrad CPC, Atari ST y DOS eran muy similares, y las de C64 y ZX Spectrum eran sencillamente atroces. Es posible acabar el juego en apenas diez minutos.





TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY 1991

PLATAFORMA: ARCADE

Recordado como el mejor juego basado en la segunda película, *Terminator 2: Judgment Day* era un arcade con pistola de luz desarrollado por Midway para su placa Y Unit, que alojaría solo un año más tarde al mítico *Mortal Kombat*. Las dos ametralladoras que tenía la máquina permitían a los jugadores enfrentarse al T-1000 como un equipo; o si alguien se sentía especialmente ambicioso, por el doble del precio por partida, podía uno masacrar a las máquinas disparando a dos manos. El juego tenía, como disparo secundario adicional, cohetes en las fases del futuro y escopetazos en el presente.



T2: THE ARCADE GAME 1992-1993

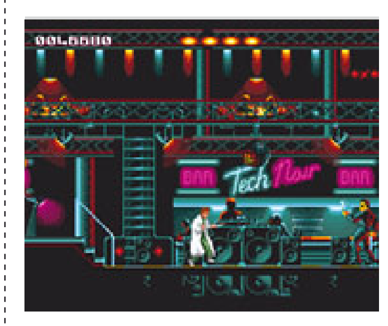
PLATAFORMAS: AMIGA, DOS, GAME BOY, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, SNES

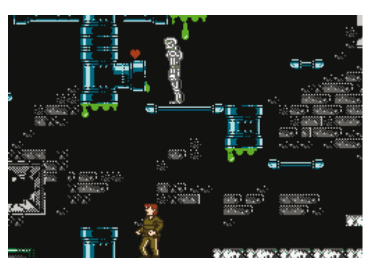
Después del éxito del arcade de Midway, la gente de Probe Software intentó portar el original a un amplio abanico de consolas, incluyendo las gráficamente muy limitadas Master System y Game Gear y las algo más competentes Super Nintendo y Mega Drive, que lograron aproximarse con mayor fidelidad al arcade original. Estas dos últimas soportaban el uso de las respectivas pistolas de luz de la consola, la Super Scope y la Menacer. La primera versión fue la muy competente de Game Boy, de considerables logros técnicos. El resto de las versiones de *T2: The Arcade Game* llegaron un año después.

THE TERMINATOR 1992

PLATAFORMAS: GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE

Después de inundar el mercado con juegos de la segunda película para prácticamente todas las plataformas del momento, los estudios miraron hacia el primer y más sencillo *Terminator* en busca de inspiración. El primero en llegar fue *The Terminator* para Mega Drive, Master System y Game Gear. Todas las versiones fueron obra de Probe Software y tomaron la forma de pegatiros laterales. El juego es recordado por su elevada dificultad (sobre todo en el primer nivel) y porque la versión de Mega Drive fue dirigida por Dave Perry, el co-creador de *Earthworm Jim*.







SKYNET VS. T-911

Hablamos de RoboCop versus The Terminator con su diseñador jefe, Tim Williams

¿Fue muy complicado combinar dos creaciones tan distintas en un solo videojuego?

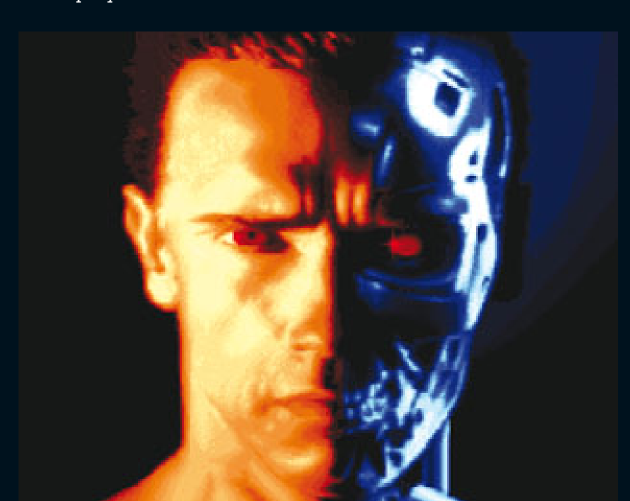
No, no lo fue demasiado, porque eran los primeros tiempos de los videojuegos, y las cosas eran más sencillas que ahora. El secreto estaba en mirar qué elementos de las licencias harían que el juego fuera divertido. Queríamos que tuviera un aspecto visual de primera, con escenarios variados, una mecánica intensa y abundancia de objetos destruibles. En pleno desarrollo decidimos aumentar el nivel de violencia. Lo hicimos sin decírselo a nadie, para ver si alguien protestaba. Como por aquel entonces *Mortal Kombat* estaba en boca de todos, decidimos incluir una pequeña versión paródica. El resultado era tan grotesco y excesivo que provocó más risas que protestas.

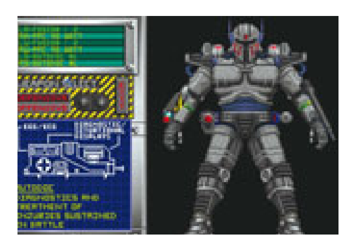
¿Cuánto tiempo duró el desarrollo y qué tipo de atmósfera hubo durante ese tiempo? ¿Os lo tomasteis como un mero encargo o tuvisteis la sensación de estar trabajando en algo especial?

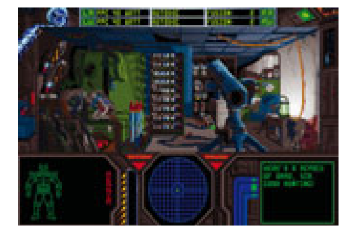
Éramos un equipo muy pequeño. Yo, el programador y dos o tres grafistas, pero todos estábamos muy motivados por estar trabajando en un proyecto de estas características. Teníamos la sensación de que debíamos demostrar algo. Fue el primer juego de verdad que diseñé, así que estaba ansioso por que todo saliera bien, y dar a luz el tipo de juego que a mí me gustaría jugar. Lo probé una y otra vez, obsesivamente, siempre pensando que había detalles que se podían pulir.

Danos una exclusiva sobre el desarrollo de *RoboCop Versus The Terminator*, algo que nadie salvo el equipo sepa...

Recuerdo que hubo un momento en el que el juego estaba bien, pero teníamos la sensación de que faltaba algo. Corrías, disparabas, corrías, disparabas... y eso era todo. Entonces comencé a fijarme en los mejores arcades que había entonces. ¿Cómo se mueven los proyectiles? ¿Qué ritmo y velocidad tienen? Son pequeños detalles, pero son los que marcan la diferencia. RoboCop podía agacharse, saltar, moverse a izquierda y derecha y escalar, así que elaboramos trayectorias de proyectiles que le obligaban a moverse sin parar. Elaboré un diseño que permitía al jugador con más habilidad pasar un nivel sin que le impactara ningún proyectil. Quería que el jugador tuviera claro que si era alcanzado, era culpa suya, y que con práctica, podía mejorar.



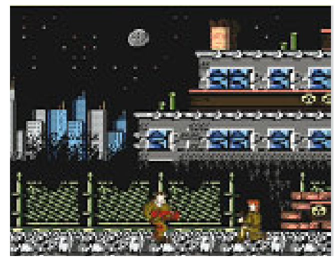




THE TERMINATOR 2029 1992

PLATAFORMA: DOS

Hasta ahora, todos los juegos de *Terminator* estaban basados en las películas, pero la segunda epopeya metálica de Bethesda, titulada *The Terminator 2029*, estaba un poco menos ceñida a las versiones oficiales del personaje. El jugador es aquí un miembro del Grupo de Operaciones Especiales de John Connor, y posee una armadura de combate que iguala sus fuerzas con las máquinas de Skynet. A efectos prácticos, *The Terminator 2029* era un FPS con movimientos restringidos. Podías girar noventa grados cada vez, con pasos ciertamente, ehm, robóticos.



THE TERMINATOR 1992

PLATAFORMA: NES

Es considerado masivamente como el peor juego de *Terminator* de todos los tiempos. Radical Entertainment convirtió la película original en un plataformas fofo con una detección de colisiones absurda y una banda sonora horrorosa. El juego sigue el argumento general de la película, con Kyle Reese en busca de una máquina del tiempo con la que viajar a 1984 y salvar a Sarah Connor. Los peligros del juego incluyen Terminators, sí, pero también gotas de agua. Hay niveles con persecuciones, pero no sirve de nada: el Angry Nintendo Nerd lo destrozó en 2009.

THE TERMINATOR 1993

PLATAFORMAS: MEGA-CD

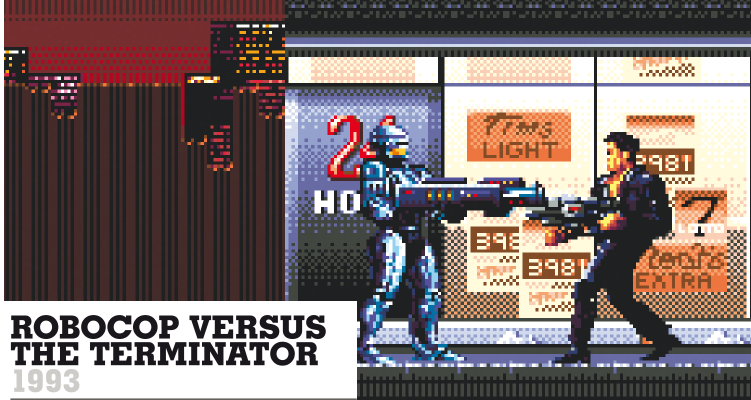
Desarrollado por Virgin Games, *The Terminator* para Mega-CD cogió el esquema básico de la versión de Mega Drive y lo convirtió en algo mucho mejor. En vez de seis niveles, aquí tenemos diez, desde el club nocturno Tech Noir al final en la fábrica. Las animaciones del Terminator y el Hunter Killer eran estupendas, y la capacidad de audio del Mega-CD se usó con muy buen gusto, para construir una estupenda banda sonora de rock sintético-pesadete, obra de Tommy Tallarico, co-fundador de Video Games Live.



THE TERMINATOR 1993

PLATAFORMA: SNES

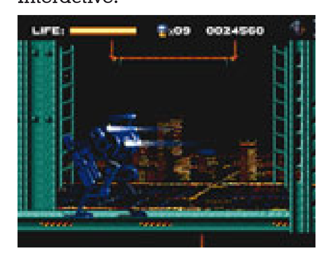
Como sucedió con varios juegos basados en la primera película, la versión para SNES de *The Terminator* fue sublicenciada por Bethesda. Gray Matter y Mindscape co-desarrollaron el juego y se conformaron con otro shooter lateral sin demasiada ambición. El juego era una especie de *Contra* venido a menos, y a pesar del hardware de 16 bits, parecía diseñado para la Master System. Lo mejor, unos cuantos momentos a bordo de diversos vehículos que parecían haberse programado a golpe de ingeniería inversa del *Batman Returns* de Mega-CD.



ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR 1993

PLATAFORMAS: GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, SNES

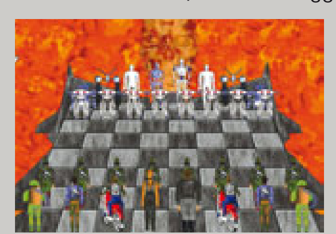
El crossover *Aliens Versus Predator* no fue el único que se le ocurrió a la editorial Dark Horse Comics. *RoboCop Versus The Terminator* llegó un año después, en 1992, y *Aliens Versus Predator Versus The Terminator* en 2000. El crossover de *RoboCop* tuvo su videojuego, obra de Virgin Games. El argumento se centraba en Cyberdyne usando la tecnología de RoboCop para completar el proyecto Skynet. En lo jugable, era un shooter que permitía empuñar la icónica pistola Auto-9 antes de pasar a calibres superiores (y menos carismáticos). El juego disfrutó de ports a otros sistemas obra de NMS Software e Interplay Interactive.

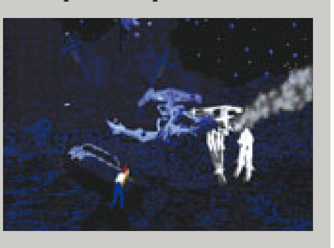


TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY CHESS WARS 1993

PLATAFORMA: DOS

No tenemos ni idea de dónde salió el concepto de IntraCorp de un simulador de ajedrez basado en la segunda película de *Terminator*, pero como ya nos conocemos, cualquier lector se imaginará que semejante juego cuenta con todo nuestro apoyo. Los programadores tronados son muy queridos en esta revista. En fin: un jugador comanda a los humanos, otro a Skynet, el alfil humano es John Connor en moto, el alfil de Skynet un T-1000. Y así todo: Sarah Connor es la reina, Schwarzenegger el rey, Miles Dyson el caballo...





THE TERMINATOR 2029: OPERATION SCOUR 1993

PLATAFORMA: DOS

Después del éxito de *The Terminator 2029*, Bethesda lanzó una expansión que añadía doce misiones al juego original. Continuaba con la historia del juego, centrándose en una nueva arma llamada The Guardian. Este artilugio había aparecido tras la derrota de Skynet y había resucitado a parte de su ejército. Había también nuevos enemigos, como la Manta, un Hunter Killer aún más poderoso.

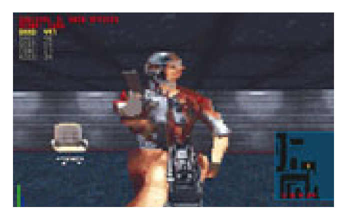




TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY 1993

PLATAFORMA: MEGA DRIVE, SNES

Después de su *Terminator 2* para Game Boy, Bits Studios desarrolló otro juego de la serie para Mega Drive y SNES. Era un shooter lateral basado en la segunda película, como su anterior aportación, pero esta vez permanecía un poco más fiel al argumento del film original. El juego tenía un mundo-menú desde el que se podía acceder a distintos escenarios, así como un arsenal que iba de una pistola o una escopeta a un rifle de asalto o una mini-gun. Había que estar constantemente pendiente del T-1000, que podía aparecer en cualquier momento.



THE TERMINATOR: RAMPAGE 1993

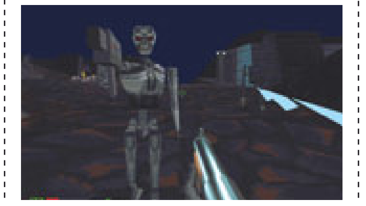
PLATAFORMA: DOS

No tanto un clon de *Doom* como una imitación de *Wolfenstein* travestida de Cyberdyne, este *The Terminator: Rampage* fue la primera incursión de Bethesda en el mundo de los FPS. Skynet manda una copia de sí mismo a 1984 con el fin de comenzar el Día del Juicio antes, y John Connor, cómo no, manda ayuda al pasado. Total: 32 pisos de monotonía laberíntica para construir un cañón de plasma V-TEC, el único arma que puede dañar al protegido de Skynet.

THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK 1995

PLATAFORMA: DOS

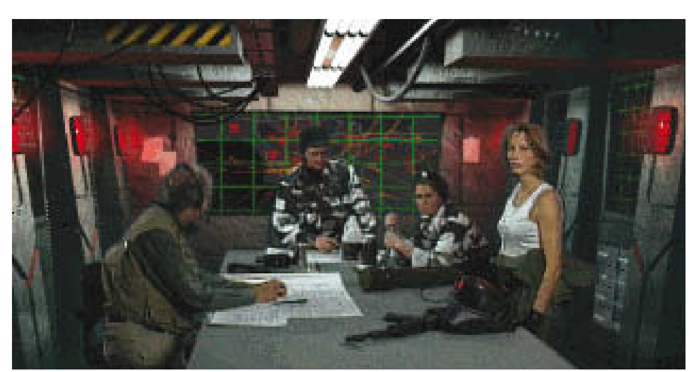
Se puede acusar a Bethesda de errar el tiro con *Rampage*, pero corrigió buena parte de sus errores con *Future Shock*, un FPS pionero que se adelantó a muchas convenciones del género, como los escenarios en 3D reales o el sistema de apuntado. La historia transcurre en 2015, con el jugador intentando huir de un campo de exterminio, descubriendo un plan de Skynet para transportar a su ejército en el tiempo y la posibilidad de pilotar un 4x4 o un Hunter Killer.



SKYNET 1996

PLATAFORMA: DOS

El último juego de *Terminator* de Bethesda fue una buena afinación de lo que ya había propuesto en *Future Shock*. Planeado originariamente como una expansión, *SkyNET* acabó siendo una secuela con todas las de la ley, con su propia historia y cinemáticas FMV. Esta vez la historia se centraba en un arma nuclear que las máquinas planean usar contra la Resistencia. El actualizado motor Xngine permitió gráficos de mucha mayor resolución, pero la gran novedad era un *deathmatch* para ocho jugadores. *Future Shock* y *SkyNET* son producciones de Todd Howard, responsable de *Morrowind, Oblivion, Fallout 3* y *Skyrim*.



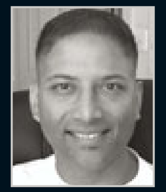
THE TERMINATOR: DAWN OF FATE 2002

PLATAFORMAS: PS2, XBOX

Después de que Bethesda se despidiera de la franquicia de Terminator, las máquinas tardaron seis años en alzarse de nuevo. Fue gracias a Paradigm Entertainment y *The Terminator: Dawn Of Fate*, una precuela de la película original en la que el jugador controla a Kyle Reese antes de su icónica misión a través del tiempo. Incluye miembros de la Resistencia convertidos en Iniciados de Skynet y el debut de Justin Perry, un alto cargo militar mencionado en la primera película. En todo lo demás, un shooter en tercera persona muy mediano.







LA REBELIÓN ROBÓTICA

Hablamos con el productor y diseñador de Bethesda Softworks Vijay Lakshman sobre su trabajo en The Terminator 2029

¿Qué diferencias queríais que hubiera entre *The Terminator 2029* y el juego original para DOS de Bethesda Softworks?

No queríamos que la gente comparara nuestro juego con la película, que era fabulosa. Queríamos mantener todo lo que molaba de ella, pero también crear algo donde nuestra imaginación no estuviera restringida. Hablamos de ubicar la acción en el futuro, donde habría más tecnología, y entonces se nos ocurrió que posiblemente habría habido varios intentos de enviar a gente al pasado. Decidimos usar *The Terminator 2029* para explorarlo.

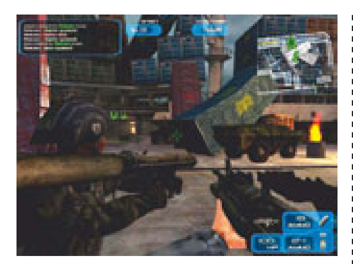
***The Terminator 2029* fue lanzado en 1992, un año después del estreno de *Terminator 2: Judgment Day*. ¿Cómo os tomasteis el desarrollo cuando estabais siendo testigos de un fenómeno de masas tan monstruoso como el de la película de James Cameron?**

Era duro. ¡Y aterrador! Pero el hecho de haber escrito nosotros nuestro propio argumento ayudó mucho. Nos dio espacio para probar cosas nuevas, y mostrar a nuestro público cosas del futuro que en la película solo se veían brevemente.

La película tiene lugar durante La Guerra Contra Las Máquinas y ponía al jugador en la piel de un miembro del Grupo de Operaciones Especiales de John Connor. El control era particular: con un sistema de casillas por las que se podía mover el jugador con perspectiva de primera persona. ¿Qué os inspiró para ello y cómo disteis con una ambientación en el futuro?

Siempre he sido fan de los exoesqueletos y demás armaduras que dan poder al usuario desde que leí mi primer cómic de *Iron Man* cuando era pequeño. El traje se nos antojaba como la única forma de que un simple soldado pudiera contrarrestar el tremendo poder de un Terminator. Pero sabíamos que no todo el mundo podía tener uno o habríamos ganado la batalla. ¡Así fue como nació la idea del traje!





TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES 2003

PLATAFORMAS: PLAYSTATION 2, XBOX

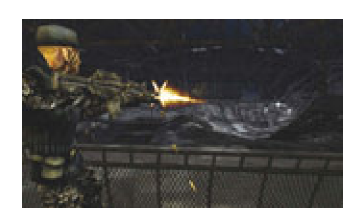
Cuando *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas* llegó a los cines, la adaptación estaba cantada. El desarrollador asignado a la tarea fue Black Ops Entertainment, el estudio responsable de *Tomorrow Never Dies* en la PlayStation original. No hay mucho que contar: los tiroteos en primera persona eran bastante vulgares y cuanto menos digamos de las peleas a puñetazos con el T-X, mejor. La versión de GameCube fue anunciada, pero nunca llegó. Schwarzenegger prestó su voz en el juego porque, decía, hacía justicia a la película. Mentía.



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES 2003

PLATAFORMA: GAME BOY ADVANCE

Atari comisionó a Taniko to Para que desarrollara un juego de *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas* para GBA. El resultado fue un shooter isométrico bastante inofensivo: a lo largo de diez niveles que seguían vagamente el argumento de la película, el jugador no solo podía pegar tiros y dar bofetadas, sino también activar la visión especial de Terminator para hacer más daño. El juego usaba el cable de conexión para cooperativo de dos jugadores y un modo de captura de bandera para cuatro.



TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES 2003

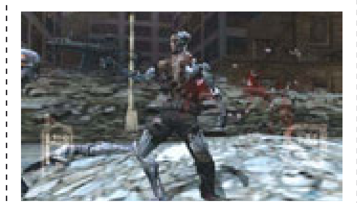
PLATAFORMA: PC

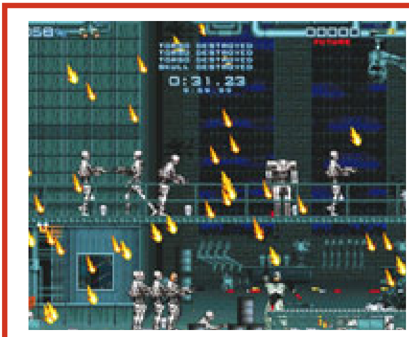
Los jugadores de PC experimentaron *Terminator 3* como un FPS estrictamente online. *War Of The Machines* fue desarrollado por los húngaros Clever's Games, de los que podemos decir que no hacían honor a su nombre. Los jugadores podían batallar por Tech-Com como soldados humanos o unirse a Skynet como el clásico Infiltrador T-800, el T-900 Heavy o el aéreo Hunter Killer Airstrike. Permitía partidas de 32 jugadores, pero la falta de soporte online o servidores dedicados acabó con él.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION 2004

PLATAFORMAS: PS2, GAMECUBE, XBOX

The Redemption combinaba el estilo de un shooter en tercera persona con elementos de conducción en un entorno de mundo abierto. El jugador controlaba a un T-850 de estilo Schwarzenegger responsable de la muerte de John Connor, pero después de ser capturado por Katherine Brewster y reprogramado por Tech-Com, viaja al pasado para cambiar el destino de Connor. Sin ser una maravilla, es el mejor juego de *Terminator* de los últimos tiempos.

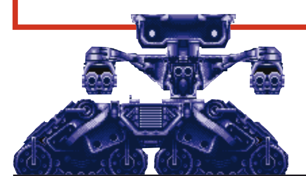


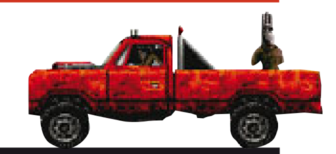


ROBOCOP 2D 2: ROBOCOP VS TERMINATOR 2005

PLATAFORMA: PC

Nunca habías oído hablar de este juego de título, asumámoslo, alucinante, porque es más pirata que tu cuñado el que trafica con *screeners* calentitos en la oficina. Obra de Park Productions, es la segunda parte de la trilogía que incluye *RoboCop 2D* y *RoboCop 2D 3*, y enfrenta a RoboCop en Los Angeles de 2029 con todo el ejército de Skynet. El juego incluye música y metraje de las películas originales también por la patilla, y aunque mecánica e IA enemiga son muy elementales, es gratuito y te va a funcionar hasta en ese *notebook* chicharrero que tienes muerto de risa.





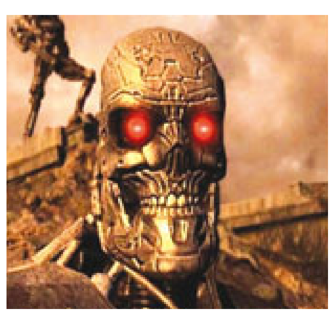
"SIN SER UNA MARAVILLA, THE REDEMPTION ES EL MEJOR JUEGO DE TERMINATOR DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS"

TERMINATOR: SALVATION 2009

PLATAFORMAS: PC, PS3, XBOX 360

El último juego de *Terminator* para PC y consolas no fue otro que *Terminator: Salvation* en 2009. Desarrollado por la difunta Grin y publicado por Warner Bros., este shooter en tercera persona plagiaba alegremente el estilo *Gears Of War* de tiroteos y coberturas. Argumentalmente, llenaba el hueco entre *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas* y *Terminator Salvation*, y aunque no es un desastre total, el juego ha pasado a la posteridad por su extrema brevedad, lo facilón de sus logros y que la versión para iOS era algo superior.





TERMINATOR SALVATION 2010

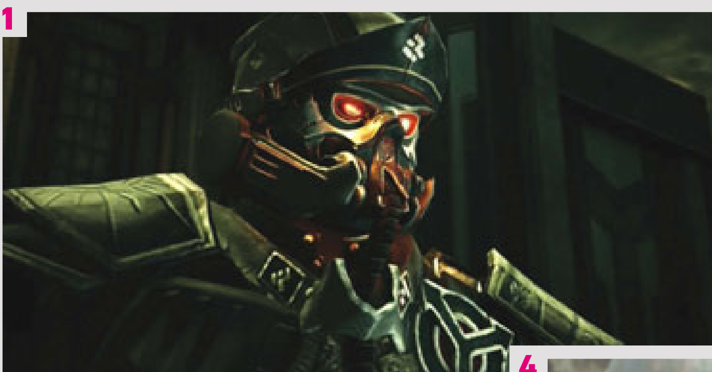
PLATAFORMA: ARCADE

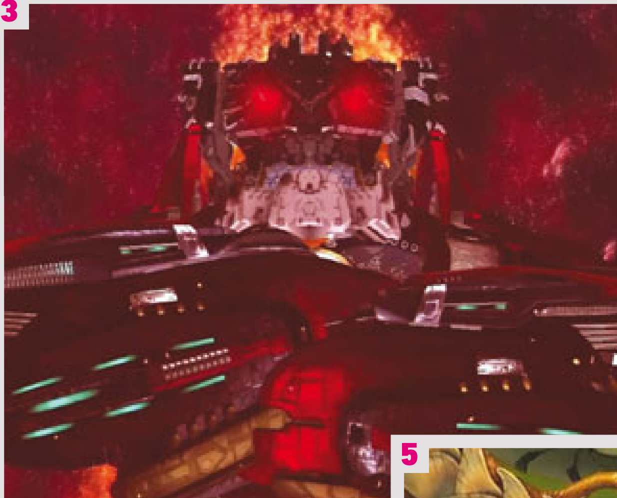
Si algo bueno quedó de los restos del desastroso naufragio de *Terminator Salvation*, fue el juego de arcade. Desarrollado por Play Mechanix, compañía fundada por el director del primer arcade de Terminator, este *Terminator Salvation* te pone al mando de un John Connor adulto. Con una pistola de luz con la forma de una M4A1, el jugador tenía que abatir hordas de patosos T-600s, T-7Ts con forma de araña y dos Moto-Terminators. Había varios caminos para elegir durante el desarrollo, con la posibilidad de escoger entre distintas misiones.

ESENCIALES

10 JEFES ETERNOS

Ahh, las peleas contra jefes, eso tan propio del videojuego: echa horas pasando niveles, llega al más difícil de todos y pártete el lomo contra un jefe imposible, y vuelve a repetir. Esta bella dinámica a veces sale mal si el susodicho jefe es un tostón que tiene más transformaciones que Freezer o si el enfrentamiento, con tal de ser espectacular, opta por mecánicas raras. Aquí unos cuantos jefes tediosos, por llamarlos algo.

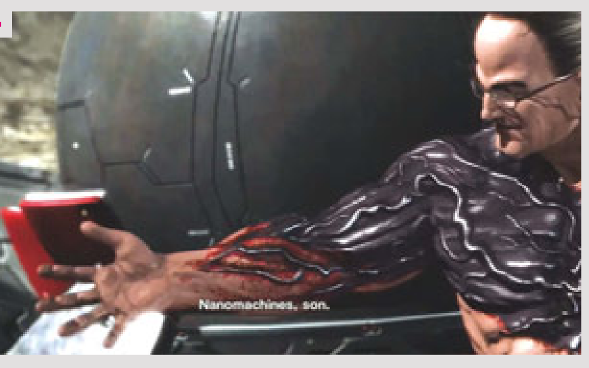
1


3






2

4


5


Mael Radec
De: Killzone 2

1 Nos sorprendimos a nosotros mismos al darle un puesto en la lista, pero es que el Coronel Mael Radec de *Killzone 2,* el líder Helghast y fundador de la Academia Radec de guerra, es mucho jefe. Si el enfrentamiento se limitara a luchar uno contra uno, probablemente el hombre no durase demasiado, pero debido a la constante oleada de tropas helghast, la pelea se vuelve simplemente ridícula (sobre todo en la dificultad máxima). Hay incluso un trofeo para quienes lo maten en menos de 20 minutos, así que en Guerrilla sabían que este jefe era un auténtico suplicio.

Elizabeth
De: Persona 3

2 Solo se descubría durante la segunda partida (es decir, Nuevo Juego+), pero Elizabeth es la jefaza chunga de *Persona 3,* la eterna sirvienta de la Sala de Terciopelo que encierra al demonio de su señor, Igor. Como el protagonista del juego, Elizabeth puede usar una variedad de Personae, por lo que acabar con 10 de sus mejores ayudantes no es precisamente fácil. Lo peor de todo es que cuando se siente amenazada, lanza dos ataques que quitan 9999 cada uno, matándote a ti y devolviéndote al primer paso. Pues genial, ¿no?. Súmale que además puede esquivar un montón de tus ataques y... ¡bah!

Jergingha
De: Wonderful 101

3 La exclusivaza de Wii U, *The Wonderful 101,* tiene un jefe estratosférico, literalmente. Se trata de la nave espacial del enemigo, que se puede transformar varias veces y que lucha contigo en cuatro o cinco batallas seguidas. Se llama Jergingha y tu equipo tiene que convertirse en un robot espacial inmenso que lanza ataques autorreferenciales (con logo de Platinum incluido) y que usa naves espaciales como cohetes para salvar la tierra. Es largo y morir resulta tremendamente frustrante, pero el combate es una ida de olla tan demencial que todo se te olvida cuando lo matas.

Senator Armstrong
De: Metal Gear Rising: Revengeance

4 Otro juego de Platinum Games, y otra batalla final que no te deja indiferente, aunque quizá no en el mejor de los sentidos. *Metal Gear Rising* te pone a pelear contra el Senador Armstrong, una mezcla de Carrillo y Haggard. En serio, tiene una piel impenetrable y te puede descoyuntar de tres golpes que no puedes ni tan siquiera parar bien ni contraatacar. Es la pelea más difícil del juego, con diferencia, y es normal enfadarse con ello. Nuestra recomendación: empápate del absurdo de la escena y de que te lance cascotes de un robot gigante y trata de esquivar con la esquiva especial (X+B en 360).

Verdugo Final
De: Final Fantasy X

5 Con 12 millones de PV, Verdugo Final es un superjefe. Cuenta con dos brazos que actúan independientemente al núcleo central, que se regeneran cuando los destruyes, y que también absorben todos los daños elementales. No queda ahí la cosa, porque la segunda forma del monstruo suele inmolarse, haciendo mucho daño y exterminando todos los PM. Solo puedes vencerlo si tienes las armas celestiales de cada personaje y *spameas* las habilidades de Rikku. Menos mal que está Yojimbo para ventilárselo de un golpe. Vivan las trampas.



El Inmortal
De: Lost Odyssey

6 Mucha gente menospreció esta joya por ser un JRPG exclusivo de Xbox 360, pero Mistwalker se lució con *Lost Odyssey*, aunque sus jefes finales ocultos sean demenciales. El Inmortal tiene ni más ni menos que 175.000 HP y tiende a lanzarse magias regenerativas. También tiene la habilidad de invertir todos los efectos sobre tu equipo, haciéndolo de lejos el jefe más asqueroso de toda la generación o casi. Había además una condición de victoria: matarlo en 30 turnos. Nos parecía una tarea imposible conseguir esto último, hasta que vimos a alguien en YouTube haciéndolo sin despeinarse...

Todos los jefes a la vez
De: Ōkami

7 *Ōkami* ni sus jefes han sido particularmente recordados por la dificultad, pero hacia el final del juego, Capcom hizo una de esas cosas tan clásicas suyas: ponerte a pelear contra todos los jefes finales uno tras otro y en formas más potentes. No es que sea una misión demasiado difícil comparada con otras de esta lista, pero un solo fallo te hacía volver a empezar de nuevo toda la lista completa. Cuando el último de ellos mostraba la patita casi te sentías aliviado, y eso que la pelea podía salir mal y volverte a hacer repetir todo. ¡Arg!

Dark World Dr. Fetus
De: Super Meat Boy

8 Si de por sí pasarse el juego, en el modo normal, no fuera suficiente reto, hacerlo con el mundo oscuro casi parecía un infierno por su jefe final: el Dr. Fetus. El homúnculo andante te persigue lanzando misiles mientras evitas las diferentes trampas mortales. Y tras esto, tienes que hacerlo con Bandange Girl a tus espaldas. Vale, el nivel en sí no es largo, pero lo repetirás tantas veces hasta encontrar los caminos adecuados, todo mientras esquivas toda clase de cosas raras, que al enésimo intento tienes nuestro permiso para estampar el mando contra la pared.

Yiazmat
De: Final Fantasy XII

9 La saga tiene un montón de batallas absurdamente largas, por lo que es normal que dos juegos hayan llegado a esta lista. Yiazmat te llevará al menos una hora si llegas con el nivel más alto y estás equipado a tope, pero normalmente dura más. Con más de 50 millones de puntos de vida, tiene el récord dentro de la saga, algo aún peor si tenemos en cuenta que en la versión PAL solo se podían quitar 9.999 máximos por golpe. Sus ataques además pueden petrificar y matar al instante, así que le pueden dar por saco, nosotros ni lo intentamos.

The End
De: Metal Gear Solid

10 El mejor francotirador del mundo y el mentor de The Boss, The End es bastante compasivo: si le encuentras en su hábitat en los bosques de Sokrovenno, no te disparará. Eso es demasiado fácil. En su lugar, te tranquilizará y te mandará de nuevo a tu celda de Graniny Gorki. Esto puede hacer la batalla absurdamente larga si no tienes la paciencia y el pulso para darle en la maleza. Este encuentro, por cierto, se podía evitar si adelantabas la hora de la consola o si no jugabas en mucho tiempo ya que el anciano soldado moriría solo y por causas naturales. También podías matarle si le pillabas en su silla de ruedas en Ponizovje Warehouse).

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA

MANDO TITANFALL *EDICIÓN LIMITADA*

FABRICANTE: **Microsoft** PRECIO: **64,99 €**



TITANFALL ES un *shooter* diseñado en exclusiva para Xbox One y PC que ofrece un frenético sistema de juego en primera persona a través de pilotos de asalto de élite y espectaculares titanes blindados de más de 7 metros de altura. *Titanfall* nos propone un mundo único que combina toda la adrenalina de las carreras estilo parkour y los saltos dobles con la potencia de las guerras de titanes para fijar un nuevo estándar en el juego multijugador online.

El Mando Inalámbrico Edición Limitada "Titanfall" para Xbox One, que ha sido desarrollado por Respawn Entertainment, tiene un diseño inspirado en la carabina C-101 que utilizan los pilotos de titanes de élite IMC en Frontier. El accesorio se ha fabricado de forma que refleje con detalle el color y los gráficos del juego, y de hecho tiene el aspecto de un artefacto sacado del mundo de *Titanfall*. Huelga decirlo, pero los fans de la saga se van a quedar encantados con este mando. No en vano, como explican sus creadores, se ha hecho con esa intención: "Como fruto del esfuerzo colaborativo junto al equipo de Xbox y el departamento de arte de Respawn, nuestro objetivo era crear un mando con el aspecto militar del universo de *Titanfall* y llevarlo directamente a las manos del usuario", aclara Joel Emslie, Lead Artist en Respawn Entertainment.

Como no podía ser de otra forma, el Mando Inalámbrico Edición Limitada "Titanfall" para Xbox One sale a la venta coincidiendo con el lanzamiento de *Titanfall*, así que no te despistes, no vayas a quedarte sin un accesorio tan exclusivo.



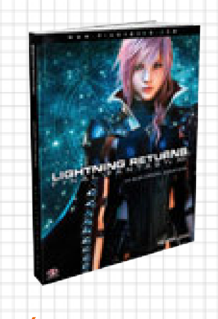


SENRAN KAGURA BURST

COMPAÑÍA: **BadLandGames** PRECIO: **39,99 €**

SI TE DECIMOS que *Senran Kagura Burst* es un juego de lucha entre chicas, a lo mejor piensas "Vaya, otro más", pero si te contamos que la que va perdiendo en una pelea se va quedando sin ropa, la cosa cambia. Similar al clásico *Streets of Rage*, este título para Nintendo 3DS está pensado para jugadores adultos amantes de este tipo de estética manga. El juego cuenta con diez personajes, cada uno de ellos con una serie de armas, y vestuarios únicos que cambian las habilidades y estilos de lucha de tu guerrera. A esto se le añade un carácter RPG que hace que las habilidades y destrezas de cada personaje evolucionen, y el aprovechamiento de las funciones únicas de la 3DS. Por otra parte, a lo largo de las sus campañas del juego (el título original de 2011 y la segunda parte de 2013), podrás disfrutar de unos combates rapidísimos y llenos de acción, pero también de elementos de novela visual en los que descubrirás la historia de los personajes. Por cierto, *Senran Kagura Burst* aprovecha también los efectos 3D y la interacción táctil con la consola.

NO TE LOS PIERDAS



GUÍA OFICIAL FINAL FANTASY XIII

Lanzada el mismo tiempo que el juego, la Guía Oficial Completa de Lightning Returns: Final Fantasy XIII, incluye un póster doble con el mapa del mundo del juego y consta de 324 páginas repletas de información, secretos y más.



AMD RADEON R9 280

La compañía ha renovado su catálogo de tarjetas gráficas con un nuevo modelo pensado para jugar a lo grande. La R9 280 cuenta con 3 GB de memoria GDDR5 y soporte para Mantle y DirectX 11.2, y tecnologías AMD como PowerTune CrossFire y Eyefinity. 244,90 €



MSI NIGHTBLADE

Este barebone para gamers es pequeño pero matón. Además de ser "overclockeable" (tiene un botón específico para ello), incluye una placa base MSI Z87I Gaming Nightblade y una fuente de alimentación de 600 W.

PNY GEFORCE GTX 750 Ti

FABRICANTE: **PNY** PRECIO: **139 €**



REALISMO E INMERSIÓN GRÁFICA a un precio competitivo, esas son las señas de identidad de la nueva tarjeta gráfica GeForce GTX 750 Ti. Es un modelo con 2 GB de memoria diseñado para amantes de los juegos y de los contenidos multimedia, y ofrece una gran fluidez con una resolución Full HD 1080p. Además de tener un 25% más de rendimiento que la generación anterior, la nueva arquitectura NVIDIA Maxwell brinda un consumo razonable sin sacrificar experiencia visual, a lo que hay que añadir el soporte de tecnologías como NVIDIA GameStream, G-SYNC y GeForce Experience.

RAZER NABU

FABBRICANTE: **RAZER** PRECIO: **N/D**



SI QUIERES que tu vida sea un poco más moderna Razer tiene algo que ofrecerte. Su modelo Nabu aún no está en el mercado, pero es capaz de monitorizar lo que has andado en un día gracias a su acelerómetro, y de decirte también cuántos pasos has dado y las calorías quemadas. Usarla es tan sencillo como conectarla a un dispositivo iOS o Android, tras lo cual empezará a mostrar notificaciones de dos formas: en la pantalla interior, más privada, o en la exterior. El concepto es innovador, interesante y práctico, y según las apps que salgan, se podrían hacer verdaderas maravillas para el mundo de los juegos.



SPEEDLINK KUDOS RS

FABRICANTE: **SPEEDLINK** PRECIO: **49,99 €**

LOS AMANTES de los shooters saben muy bien la importancia de un ratón que sea preciso y rápido cuando hace falta. Pues bien, Speedlink ha fabricado un modelo USB pensado para jugar. Como no podría ser de otra forma, se trata de un ratón láser que permite personalizar, entre otros aspectos, el peso (incluye seis contrapesos de 6 gramos cada uno) y la sensibilidad, que puede regularse de 90 a 5.700 puntos. Además, cuenta con siete botones programables, una rueda de cuatro vías, un editor con el que crear macros con secuencias de comandos, y ofrece la posibilidad de usar hasta cinco perfiles modificables. Preciso, rápido y cómodo, incluye un botón para cambiar de perfil y un LED que indica con colores la configuración en uso.

>> Juegos y moda

LIARSE A TIROS CON LOS MALOS NO ES INCOMPATIBLE CON IR A LA ÚLTIMA, Y SI ES CON ALGUNO DE LOS MODELOS DE LA COLECCIÓN ADIDAS NEO LABEL, MEJOR QUE MEJOR >>



Justin Bieber
Desde 2012, el cantante Justin Bieber colabora con adidas como embajador de la marca NEO, una tarea que comparte con artistas de la talla de Selena Gomez.

RUNEO ZETROC

>> Sencillas, clásicas y comodísimas, perfectas para una aventura como Broken Sword V. 50 €

V RACER NYLON

>> Los zombis de DayZ lucirían mucho mejor con este renovado diseño estilo running. 55 €

VLNEO COURT

>> Asequible, sencilla y con clase, justo lo que necesita Aiden Pierce, el hacker de Watchdogs. 45 €

DERBY SET

>> Un diseño clásico con look más técnico, ni el Sim más exigente podría resistirse. 65 €

CITY RACER

>> Rowe, el protagonista de Infamous: Second Son, estaría feliz con este comodísimo modelo para el verano. 60 €

De venta en tiendas DECIMAS

por Bruno Louviers



Edición Roja



Twitch se pasó Internet y luego Pokémon

→ El experimento más loco de la década

Twitch es uno de los grandes protagonistas del panorama actual del videojuego. Es una plataforma donde cualquiera puede emitirse jugando (tanto en PC como en las nuevas consolas, que tienen opciones integradas para ello) de modo que es normal que surjan experimentos extraños, como 'Twitch plays Pokémon'. Si no has estado al margen del universo de los videojuegos durante el último mes, sabrás que se trata de un 'juego' dentro de Twitch en el que los jugadores manejan al personaje de Pokémon Rojo por medio de sus comentarios, con todo lo que eso implica: que las órdenes pueden ser bienintencionadas o puro trolleo, y que el factor tecnológico (el retraso del streming, vaya) va a hacer imposible hasta la más simple de las acciones. El resultado ha sido una experiencia absurda y cómica, y que refleja perfectamente lo que es Internet: una lucha sin fin entre quienes quieren hacer algo y quienes quieren impedirlo por los *lulz*. Ejemplos como éste son los que más huella dejan, y en un medio como el videojuego, donde el concepto de lo multijugador es tan importante, quizá algunos puedan aplicar estas ideas y sacar algo en claro.




GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





PILLA UNA HAMBURGUESA

GAMES™ VUELVE EN ABRIL

